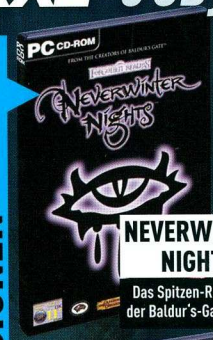
PC ACTION
WWW.PCACTION.DE
DVD XXL 8 GByte
+ Extra-CD
12. JAHRGANG
AUSGABE 132
2/2007
JANUAR
€ 4,99

CRYSIS

ALLES AUSSER IRDISCH: NEUE BILDER UND GAMEPLAY-VIDEO!
DER TODSCHICKE NACHFOLGER VON FAR CRY LÖST JEDE BALLER-KRISE.

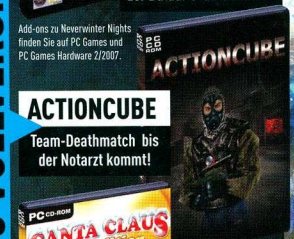
11 Jahre PC ACTION: 30.000-Euro-Gewinnspiel

3 VOLLVERSIONEN



NEVERWINTER NIGHTS
Das Spitzen-Rollenspiel der Baldur's-Gate-Macher

Add-ons zu Neverwinter Nights finden Sie auf PC Games und PC Games Hardware 2/2007.



ACTIONCUBE
Team-Deathmatch bis der Notarzt kommt!

SANTA CLAUS GOLD EDITION
Hüpfabenteuer im Doppelpack: Spiel den Mann mit dem dicken Sack!

SPART 50 %
T-Shirt-Gutschein im Heft

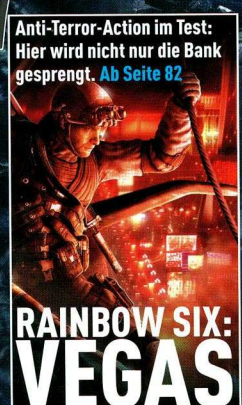
MASSENWEISE MAPS & MODS!

HELLGATE: Der Kampf gegen das Böse geht endlich weiter!

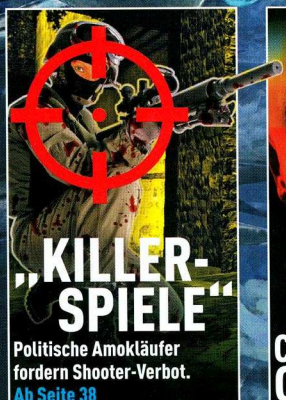
DOOM 3

HALF-LIFE 2

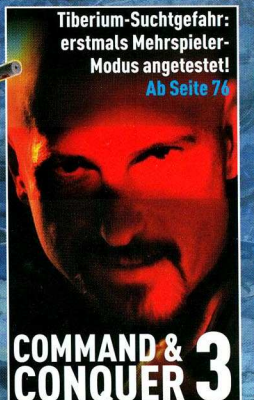
ROCK 24: Exklusives Add-on zu Half-Life 2



Anti-Terror-Action im Test: Hier wird nicht nur die Bank gesprengt. Ab Seite 82



Politische Amokläufer fordern Shooter-Verbot. Ab Seite 38



Tiberium-Suchtgefahr: erstmals Mehrspieler-Modus angetestet! Ab Seite 76

16
Freigegeben ab sechzehn Jahren gemäß § 14 JuSchG

4 195002 704998 02

Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland € 4,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

www.simon-the-sorcerer.com

Simon the Sorcerer

Chaos ist das halbe Leben!

© RTL Television 2006, vermarktet durch RTL Enterprises GmbH. Developed by Silver Style Entertainment

www.simon-the-sorcerer.com

Simon the Sorcerer

Die Rückkehr des Kult-Adventures

Simon wer?

Altgedienten Adventure-Spielern ist der Jungzauberer Simon sicher ein Begriff: Die amuesanten Abenteuer und Simons charmanter, baerbeissiger Humor zaehlen zu den absoluten Highlights des Adventure-Genres. Simon ist eigentlich ein eher durchschnittlicher Jugendlicher, bei dem eine Menge schieflaeuft. Doch alles veraendert sich, als er auf dem Dachboden ein mysterioeses Zauberbuch findet. Simon verschlaegt es unversehens in eine fantastische Parallelwelt, die tief im Schlamassel steckt – Simon soll sie retten. Unser Held debuettierte 1993, nun erscheint der mittlerweile vierte Teil der Serie. Kenner der Vorgaenger treffen wieder auf lieb gewonnene alte Bekannte wie den knuffigen Sumpfling oder Simons Mentor Calypso, der inzwischen als demenzkranker Zombie Verwirrung stiftet!

SILVER STYLE ENTERTAINMENT

RTL PLAYTAINMENT

© RTL Television 2006, vermarktet durch RTL Enterprises GmbH. Developed by Silver Style Entertainment

Simon the Sorcerer

www.simon-the-sorcerer.com

Unverwechselbarer Humor

Das A und O der Spielserie sind der Humor und die geschliffenen Dialoge: In der Zauberwelt wimmelt es von Anspielungen auf bekannte Maerchen, Buecher und die reale Welt – und natuerlich wird alles gehoerig durch den Kakao gezogen. So treffen Sie beispielsweise auf ein Rotkaeppchen, das sich als nervende Goere mit Baseballcap und Skateboard entpuppt. Passend dazu kommentiert Simon alles mit bissigen Spruechen und macht sich ueber diverse Klischees lustig.

Ein echter Held ...

© RTL Television 2006, vermarktet durch RTL Enterprises GmbH. Developed by Silver Style Entertainment

www.simon-the-sorcerer.com

Simon the sorcerer

...Rettet die Welt!

Auf zu neuen Abenteuern!

Als ein Missgeschick Simon ins Reich der Traeume schickt, erscheint ihm eine gute Bekannte: Alix, die Enkelin des Zauberers Calypso, der Simon einst in die Zauberwelt rief, bittet um Hilfe. Kurzerhand reist Simon per Kleiderschrank (das Ding ist ein Dimensionstor) in das Land der Sagen und Fabeln. Natuerlich nur, um dort reichlich dumme Sprueche abzulassen und nebenbei die Welt zu retten. Doch gibt sich dort ein Doppelgaenger als Simon aus – und unser Held landet im Gefaengnis.

SILVER STYLE ENTERTAINMENT
RTL PLAYTAINMENT
© RTL Television 2006, vermarktet durch RTL Enterprises GmbH. Developed by ... Entertainment

Simon the Sorcerer

www.simon-the-sorcerer.com

Klassischer Rätselspaß

Wie die ersten beiden Teile der Simon-the-Sorcerer-Reihe ist auch der vierte Streich ein klassisches Point&Click-Adventure. Die Raetsel sind entsprechend der magischen Umgebung abgedreht, bleiben dabei aber immer fair. Auf die bei Adventures oft deplatziert wirkenden und nervenden Actioneinlagen haben die Entwickler bewusst verzichtet. Die Urvaeter der Serie, Simon Woodroffe und sein Vater Mike, haben Ihre Ideen ins Spiel eingebracht.

Knobeln! Tüfteln! Denken!

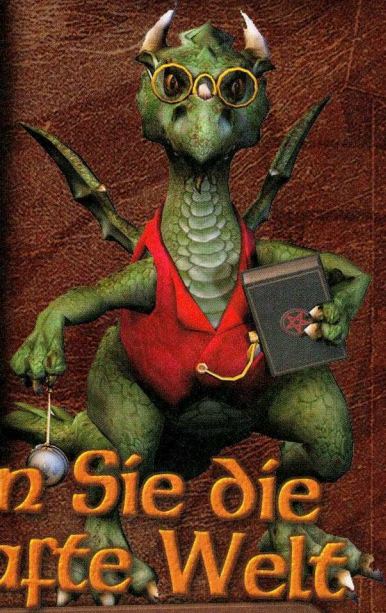
© RTL Television 2006, vermarktet durch RTL Enterprises GmbH. Developed by Silver Style Entertainment

www.simon-the-sorcerer.com

Simon the sorcerer

Bezaubernde Grafik

Ist bei Adventures eine 2D-Spielgrafik Ihr Ding oder erleben Sie lieber alles dreidimensional? Simon the Sorcerer: Chaos ist das halbe Leben vereint das Beste aus beiden Optik-Welten! Die liebreizend gerenderten Hintergruende sind zweidimensional, viele verspielte, animierte Details erwecken die Umgebung zum Leben. Die Charaktere laufen dagegen als dreidimensionale Spielfiguren durch das Bild, ebenso sind einige der Objekte raeumlich gehalten. Genial!



Entdecken Sie die zauberhafte Welt

SILVER STYLE ENTERTAINMENT

RTL ENTERTAINMENT

© RTL Entertainment. Vertrieb vermarkter durch RTL Enterprises GmbH. Developed by Silver Style Entertainment

Weitere Informationen siehe Impressum Seite 162

USK 18 für alle!

Geschnittene Versionen und Weichei-Spiele? Nicht mit uns! Verbünden Sie sich mit PC ACTION im Kampf für „USK 18"-Titel. Das Shirt ist nicht nur bequem und hinten mit unserem sexy Logo versehen – es ist auch noch günstig. Los jetzt: K-A-U-F-E-N!

BESCHREIBUNG DES T-SHIRTS:
- Lieferbar in den Größen S, M, L, XL, XXL, XXXL
- 100% Baumwolle

GamersWear©

1 RABATT NUTZEN, VERSANDKOSTEN SPAREN
Um den exklusiven Rabatt für PC ACTION-Leser einzulösen, besuchen Sie www.GamersWear.com, klicken Sie auf „Online-Shop" und geben Sie dann im Suchfeld unten links den folgenden Suchbegriff ein: PCA.

2 PC-ACTION-„USK 18"-T-SHIRT KAUFEN
Bei der Produktbeschreibung klicken Sie auf die Schaltfläche „In den Warenkorb".

3 BESTELLUNG ABSCHLIESSEN
Per Klick auf „Zur Kasse" gelangen Sie über die Registrierung zu den Lieferoptionen. Vorkasse und Kreditkartenzahlung sind kostenlos, bei Bar-Nachnahme fallen Postgebühren an.

AKTION BEFRISTET VOM 16.12.2006 BIS 16.01.2007

Die Redaktion

HEINRICH LENHARDT
ROLLENSPIELE, SPORT
... braucht nach dem Glühwein-Gedrängel auf dem Nürnberger Christkindlesmarkt dringend die besinnliche Idylle einer *Counter-Strike*-Netzwerk-Party.

JOACHIM HESSE
ACTION, ADVENTURES
... freut sich auf kalte Spieleabende mit heißen Frauen und ist rein virtuell seit kurzem der Pate von New York.

HARALD FRÄNKEL
ACTION, SPORT
... kann einfach nicht fassen, was für eine Hexenjagd momentan auf Computerspieler gemacht wird – von Leuten, die keine Ahnung haben.

WOLFGANG FISCHER
ROLLENSPIELE, ACTION
... überlegt, wegen der aktuellen Diskussion um böse Spiele ins Ausland auszu-wandern. Irgendwohin, wo man vor den Politik-Irren sicher ist.

RALPH WOLLNER
ACTION, SPORT
... freut sich tierisch auf die erste Dead-United-Tour im Februar durch die Schweiz und wünscht sich möglichst viele Groupies.

LUKASZ CISZEWSKI
ACTION, MEHRSPIELER-SHOOTER
... hat sich eine Xbox 360 zugelegt, weil die verdammt Playstation 3 noch auf sich warten lässt. Verfluchter Skandal!

ALEXANDER FRANK
STRATEGIE-, ACTION- UND ROLLENSPIELE
... versteigerte seinen alten 200-MHz-Rechner. Das Höchstgebot kam von seiner Freundin, die ihm den alten Schrott später als Geschenk vermachte.

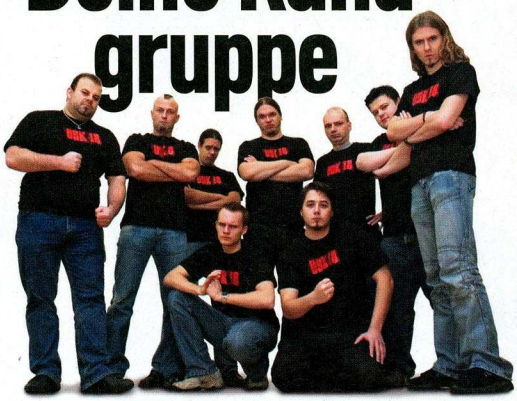
CHRISTIAN GÜRNTH
STRATEGIE, MEHRSPIELER-SHOOTER
... grüßt das kreativste Layout-Team Deutschlands, hört derzeit alle Broiters-Alben und freut sich auf das Ärzte-Konzert am Silvesterabend in Kölle.

DENNIS BLUMENTHAL
STRATEGIE, TAKTIK-SHOOTER
... hat endlich die Black Box von *Walk the Line* und schaut nichts anderes mehr, abgesehen von den *Sopranos*. „Gerade als ich denke, ich bin raus ..."

MARC BREHME
MODS, ADVENTURES
... kauft sich glatte Socken, um noch besser ins neue Jahr zu rutschen, und überlegt, Kollege Bertits einen Porsche zu schenken.

ANDREAS BERTITS
MODS, STRATEGIE- UND ROLLENSPIELE
... wünscht allen ein super neues Jahr und freut sich heimlich auf den Winter, um ständig mit seiner Frau unter der Decke zu „kuscheln".

Deine Rand-gruppe



Die ganze Welt debattiert über Gewalt in den Medien. Wir auch. Es gibt jedoch auch Wichtigeres.

Bertits: Ich wünsche mir eine Maschine, mit der ich alle Dummschwätzer zum Schweigen bringen kann. Solch eine Inkompetenz vonseiten der Medien und Politiker lässt sich doch kaum aushalten!

Brehme: Ich wünsche mir, dass jemand die *Counter-Strike*-Karte de_bundestag baut.

Frank: Ihr Kriminellen! Macht es wie ich und wartet mit mir auf den neuen *Pony Striegel Simulator 2007*.

Ciszewski: Ja, der steht auch ganz oben auf meiner Wunschliste. Gleich neben *Pro Ballett featuring Sergay Tanzkov*.

Hesse: Heute Morgen kam auf RTL, dass ein Mörder seine Tat angeblich nur wegen eines Wrestling-Konsolenspiels begangen haben soll.

Gürnth: Aber das erklärt einiges. Deshalb hatte ich wahrscheinlich neulich nach der Wrestling-Veranstaltung in Nürnberg vor ein paar Wochen so einen unwiderstehlich Drang, mit Stühlen, Tischen und Stacheldraht auf meine Kollegen einzudreschen.

Fischer: Scharfsinnig erkannt, Kollege Antichris ... ähm, Christian Gürnth.

Fränkel: Bei diesem ganzen Debatten-Hickhack geht unter, dass die PC ACTION Geburtstag hat. Ganze elf Jahre haben wir schon auf dem Buckel. Damit ist unser seriöses Infoblatt fast genau so alt wie Jungvolontär Blumenthal. Übrigens, wie war Ihr Urlaub in Israel?

Blumenthal: Kein Grund zum Klagen, danke.

Brehme: Happy birthday to yoooouuuuuuuuuuuuuuuuuu!

Hesse: Schluss mit dem Gelaber! Unsere Leser sind die Besten. Und deshalb verschenken wir massig Preise im Wert von viel Geld. Für Sparfüchse gibt es Gutscheine für USK18-T-Shirts *nach links schiel*

Lenhardt: Meine Herren, bitte vergessen Sie unsere brillanten Artikel nicht: *Crysis, Rainbow Six: Vegas, Kane & Lynch* ...

Wollner: ... und unseren „Killerspiel"-Artikel auf Seite 38 . Dieses Gerede macht mich ganz aggressiv!

AUSSERDEM IM HANDEL:

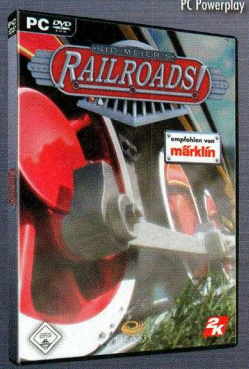
Sonderheft 3/2006: Maps & Mods
Die Redaktion kürt die besten Gratis-Erweiterungen für Ihre Lieblingsspiele.

Premium-Ausgabe 2/2007
Für ein paar Euro mehr bekommen Sie alles, was der *Battlefield*-Fan von Welt braucht. Inklusive PCA-Kalender!

NOCH BIS WEIHNACHTEN GEWINNE ABSAHNEN MIT DEUTSCHLANDS LÄNGSTEM ADVENTSKALENDER AUF WWW.WISSEN.DE/RAILROADS

AWARD Kostenlos online! RAILROADS

„GENIAL EINFACH, EINFACH GENIAL!"
PC Powerplay



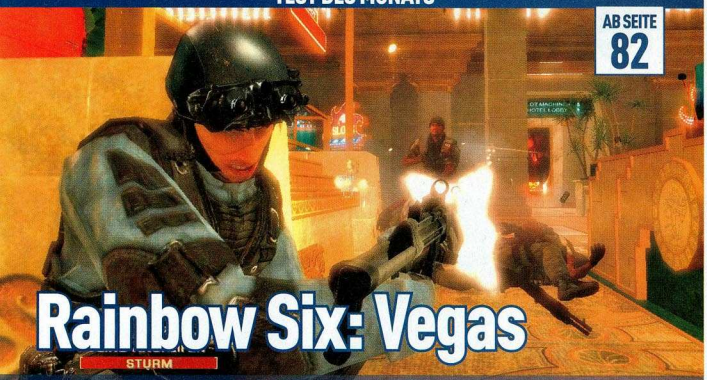
DAS „TYCOON"-SPIEL DER NÄCHSTEN GENERATION

www.2kgames.de/railroads

POWERED BY gamespy
wissen.de
PC CD
FIRAXIS GAMES
2K

© 2006 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. Sid Meier's Railroads!, 2K Games, the 2K logo, Firaxis Games, the Firaxis Games logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Developed by Firaxis Games. NVIDIA, the NVIDIA Logo, and other NVIDIA Marks are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries. All rights reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2006 by RAD Game Tools, Inc. Uses Miles Sound System. Copyright © 1991-2006 by RAD Game Tools, Inc. Portions of this software are included under license. © 2006 Scaleform Corporation. All rights reserved. This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc. © 1999-2006 GameSpy Industries, Inc. All Rights Reserved. Uses Gamebryo software © 1999-2006 Emergent Game Technologies. All rights reserved. Microsoft, Windows and Windows PS, Windows 98, Windows ME, Windows 2000, Windows ME, Windows XP and DirectX are registered trademarks of Microsoft Corporation. All other marks and trademarks are the property of their respective owners. Product of the United Kingdom.

TEST DES MONATS



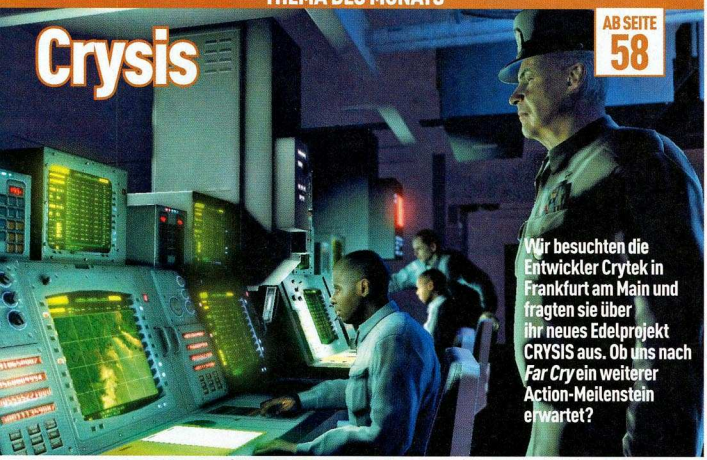
AB SEITE 82

Rainbow Six: Vegas

STURM

Glitzernde Reklametafeln, riesige Luxushotels, pompöse Casinos: Nevadas Glücksspielmetropole ist eine Klasse für sich und seit diesem Monat auch Schauplatz eines RAINBOW SIX-Spiels. Der Taktik-Shooter präsentiert sich überraschend anspruchsvoll.

THEMA DES MONATS



AB SEITE 58

Crysis

Wir besuchten die Entwickler Crytek in Frankfurt am Main und fragten sie über ihr neues Edelprojekt CRYSIS aus. Ob uns nach *Far Cry* ein weiterer Action-Meilenstein erwartet?

BLICKPUNKT

AB SEITE 38

Verbot von „Killerspielen"?

Verrohen Computerspiele die Jugend? Warum fordern einige Politiker Gefängnisstrafen für Spieler? Wir haben knallhart recherchiert und sind zu einem ganz simplen Schluss gekommen: Wer keine Ahnung hat, soll einfach mal die Klappe halten!

PC ACTION 2/2007

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
FAX: 0911/28 72 435 • **E-MAIL:** leserbriefe@pcaction.de
Besuchen Sie uns im Internet unter www.pcaction.de

KUNDENDIENST

Abo-Anzeigen PC ACTION	32, 110, 160
Auftakt	9
Darauf wartest du!	20
Das Allerletzte	163
Die zock ich am liebsten	109
DVD-Inhalt	161
Hardware-Gewinnspiel	24
Impressum	162
Leserbriefe	30
Redaktionsspiegel	81
SMS-Gewinnspiele	22
Spielereferenzen	81
Testphilosophie	80

AKTUELL

Alan Wake	13
Battlestations Midway	15
Collapse	15
Europa Universalis 3	57
Freak Out	13
Gods & Heroes: Rome Rising	14
Hard Truck: Apocalypse	57
Harry Potter und der Orden des Phönix	18
Kino Mogul	57
Overlord	16
Sam & Max Ep. 2: Situation Comedy	15
Sonic Riders	13
Titan Quest: Immortal Throne	12
Tomb Raider: Anniversary	13
Unreal Tournament 2007	56
Vanguard: Saga of Heroes	14
Virtua Tennis 3	16

BLICKPUNKT

Jahresrückblick 2006 42
Wir verraten Ihnen, was sich im Vorjahr alles im Computerspiele-Sektor getan hat.

Gewinnspiel „11 Jahre PC ACTION" 46
Feiern Sie mit uns und sahnen Sie fantastische Preise im Wert von 30.000 Euro ab!

Verbot von „Killerspielen"? 38
Machen Computerspiele wirklich gewalttätig? Lesen Sie unseren Artikel.

VORSCHAU

THEMA DES MONATS:

Crysis 58
Wir haben Crytek besucht und für Sie brandneue Informationen zu diesem Edel-Shooter in Erfahrung gebracht.

Alpha Prime	66
C&C 3: Tiberium Wars	76
Kane & Lynch: Dead Men	68
Left 4 Dead	64
Supreme Commander	74
War Front: Turning Point	72

TEST

TEST DES MONATS:

Rainbow Six: Vegas 82
Schicken Sie Ihre Einsatztruppe nach Las Vegas. Kann der neue Teil der Serie wieder punkten?

Agatha Christie: Mord im Orient-Express	98
Airstrike 3D Ultra	93
All Star Strip Poker: Girls at Work	104
Aqua Suma	95
Armed Assault (Mehrspieler-Test)	88

Barrow Hill: Der Fluch der Kelten 103
Bet on Soldier: Black-out Saigon 92
Der Weiße Hai: Das Spiel 90
Desperate Housewives: Das Spiel 93
Die Sims 2: Weihnachtszeit 103
Dreamcube 95
Eragon 94
Everquest 2: Echoes of Faydwer 103
Handball Manager 2007 104
Heimspiel: Eishockeymanager 2007 99
IL-2: Sturmovik - 1946 99
Marvel: Ultimate Alliance 96
Medieval 2: Total War (Mehrspieler-Test) 106
Meisterjäger: Winteredition 93
Phantasy Star Universe 103
Ports of Call: Classic Edition 106
Regina Halmich Boxmanager 104
Rocket Racer 95
RTL Biathlon 2007 105
RTL Winter Games 2007 105
Runaway 2: The Dream of the Turtle 100
Sommer Sport Pack 105
Steinknacker Deluxe 95
The Elder Scrolls 4: Knights of the Nine 97
The Secrets of Atlantis: D. heil. Verm. 103
The Ship: Mörder Ahoi 93
Tomb Raider: The Action Adventure 95
Tony Tough 2 102
Top Spin 2 104
Zoom: Paparazzi im Einsatz 95

SPIELERFORUM

Company of Heroes 116
Doom 3 119, 120
Far Cry 122
Gothic 3 120
Half-Life 2 112, 114, 116, 118, 120
Heroes of Might and Magic 5 124
Quake 4 113, 116
Rome: Total War 116
Star Wars: Empire at War 116
The Elder Scrolls 4: Oblivion 113
Titan Quest 116
Warhammer: Mark of Chaos 120

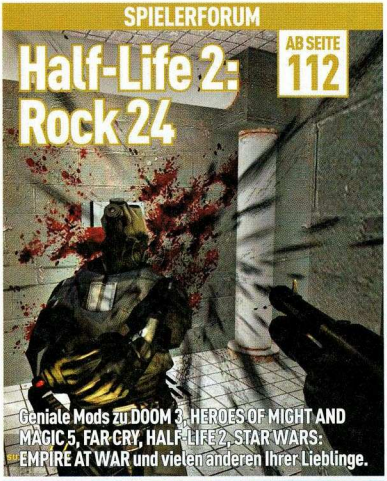
SPIELETIPPS

Alarm für Cobra 11: Nitro 126
Armed Assault 126, 127
Gothic 3 126
Need for Speed: Carbon 126
Neverwinter Nights 126
Runaway 2: The Dream of the Turtle 129
The Ship: Mörder Ahoi 126
Warhammer: Mark of Chaos 126

HARDWARE

Aktuelles 134
Hardware-Neuheiten speziell für Spieler
Einkaufsführer 154
Top-Hardware für Spieler auf einen Blick
Test: Einzeltests 140
Hauptplatine, Lenkrad, Notebook
Mittelklasse-Grafikkarten 144
Grafikkarten für den schmaleren Geldbeutel im Test
Thema Technik: Alte Hardware sinnvoll nutzen 136
So holen Sie das Beste aus Ihren alten PC-Teilen heraus.

SPIELERFORUM



Half-Life 2: Rock 24

AB SEITE 112

Geniale Mods zu DOOM 3, HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5, FAR CRY, HALF-LIFE 2, STAR WARS: EMPIRE AT WAR und vielen anderen Ihrer Lieblinge.

HARDWARE

Alt, aber nützlich

AB SEITE 136

Sie wollen Ihre alten Computerteile nicht einfach verschrotten? Zu Recht! Wir verraten Ihnen, wie Sie aus dem Zeug das Beste herausholen.

AUF DEN SILBERSCHEIBEN

PC ACTION MIT DVD:

Vollversion: Neverwinter Nights (+ Extra-CD) • Santa Claus Gold Edition • Actioncube • **4 Spiele-Demos:** Gothic 3 • Ski Alpin Racing 2007 • Splinter Cell: Double Agent • Switchfire • **13 Videos:** All Star Strip Poker: Girls at Work • Bet on Soldier: Black-out Saigon • Charts • Crysis • Der Weiße Hai: Das Spiel • Half-Life: Rock 24 • PC ACTION spielt Speedball 2 • PC ACTION kocht Apfel Assault • Rainbow Six: Vegas • Runaway 2 • Splinter Cell: Double Agent • Tomb Raider: Anniversary • War Front: Turning Point • **3 Trailer:** Medal of Honor: Airborne • Supreme Commander • The Chronicles of Spellborn • **Extra-MP3:** Dead United: Cosmic Ball

PC ACTION MIT AB-18-DVD:

Inhalt siehe oben, statt der Demo zu Ski Alpin Racing 2007 gibt es die Demo zu Bet on Soldier: Black-out Saigon sowie erweiterte Videos zu Bet on Soldier: Black-out Saigon und Der Weiße Hai.

AUF SEITE 161: DER KOMPLETTE INHALT DER DVD

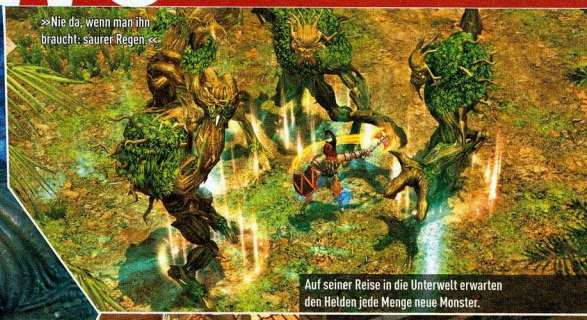
Spiele in diesem Heft

Agatha Christie: Mord im Orient-Express, Test 98
Airstrike 3D Ultra, Test 93
Alan Wake, News 13
Alarm für Cobra 11: Nitro, Tipps 126
All Star Strip Poker: Girls at Work, Test 104
Alpha Prime, Vorschau 66
Aqua Suma, Test 95
Armed Assault, Test 88
Armed Assault, Tipps 126, 127
Barrow Hill: Der Fluch der Kelten, Test 103
Battlestations Midway, News 15
Bet on Soldier: Black-out Saigon, Test 92
Collapse, News 15
Command & Conquer 3: Tiberium Wars, Vorschau 76
Company of Heroes, Spielerforum 116
Crysis, Vorschau 58
Der Weiße Hai: Das Spiel, Test 90
Desperate Housewives: Das Spiel, Test 93
Die Sims 2: Weihnachtszeit, Test 103
Doom 3, Spielerforum 119, 120
Dreamcube, Test 95
Europa Universalis 3, News 57
Eragon, Test 94
Everquest 2: Echoes of Faydwer, Test 103
Far Cry, Spielerforum 122
Freak Out, News 13
Gods & Heroes: Rome Rising, News 14
Gothic 3, Spielerforum 120
Gothic 3, Tipps 126
Half-Life 2, Spielerforum 112, 114, 116, 118, 120
Handball Manager 2007, Test 104
Hard Truck: Apocalypse, News 57
Harry Potter und der Orden des Phönix, News 18
Heimspiel: Eishockeymanager 2007, Test 99
Heroes of Might and Magic 5, Spielerforum 124
IL-2: Sturmovik - 1946, Test 99
Kane & Lynch: Dead Men, Vorschau 68
Kino Mogul, News 57
Left 4 Dead, Vorschau 64
Marvel: Ultimate Alliance, Test 96
Medieval 2: Total War, Test 106
Meisterjäger: Winteredition, Test 93
Need for Speed: Carbon, Tipps 126
Neverwinter Nights, Tipps 126
Overlord, News 16
Phantasy Star Universe, Test 103
Ports of Call: Classic Edition, Test 106
Quake 4, Spielerforum 113, 116
Rainbow Six: Vegas, Test 82
Regina Halmich Boxmanager, Test 104
Rocket Racer, Test 95
Rome: Total War, Spielerforum 116
RTL Biathlon 2007, Test 105
RTL Winter Games 2007, Test 105
Runaway 2: The Dream of the Turtle, Test 100
Runaway 2: The Dream of the Turtle, Tipps 129
Sam & Max Episode 2: Situation Comedy, News 15
Sommer Sport Pack, Test 105
Sonic Riders, News 13
Star Wars: Empire at War, Spielerforum 116
Steinknacker Deluxe, Test 95
Supreme Commander, Vorschau 74
The Elder Scrolls 4: Oblivion, Spielerforum 113
The Elder Scrolls 4: Knights of the Nine, Test 97
The Secret of Atlantis: Das heilige Vermächtnis, Test 103
The Ship: Mörder Ahoi, Test 93
The Ship: Mörder Ahoi, Tipps 126
Titan Quest, Spielerforum 116
Titan Quest: Immortal Throne, News 12
Tomb Raider: Anniversary, News 13
Tomb Raider: The Action Adventure, Test 95
Tony Tough 2, Test 102
Top Spin 2, Test 104
Unreal Tournament 2007, News 56
Vanguard: Saga of Heroes, News 14
Virtua Tennis 3, News 16
War Front: Turning Point, Vorschau 72
Warhammer: Mark of Chaos, Spielerforum 120
Warhammer: Mark of Chaos, Tipps 126
Zoom: Paparazzi im Einsatz, Test 95

TOP NEWS

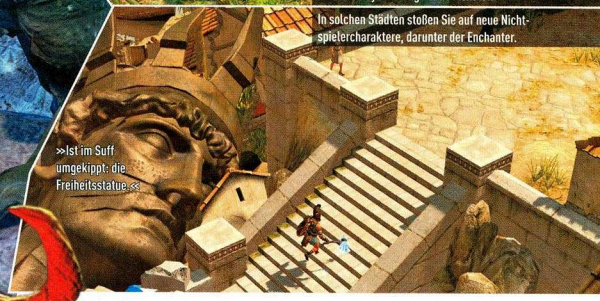
Einige Bossgegner wie diese hässlichen Fleischberge verändern im Kampf ihre Fähigkeiten und ihr Aussehen.

»Neue Folgen: *Hör mal, wer da hämmert.*«



»Nie da, wenn man ihn braucht: saurer Regen.«

Auf seiner Reise in die Unterwelt erwarten den Helden jede Menge neue Monster.



»Ist im Suff umgekippt: die Freiheitsstatue.«

In solchen Städten stoßen Sie auf neue Nichtspielercharaktere, darunter der Enchanter.

TITAN QUEST: IMMORTAL THRONE

Zur Hölle mit den Helden!

Wir waren für Sie bei den *Titan Quest*-Machern Iron Lore und haben einen Blick auf die neue Charakterklasse des Add-ons geworfen.

ACTION-ROLLENSPIEL | Das haben Sie jetzt davon: Nachdem Sie in *Titan Quest* einem waschechten Titan den Garaus gemacht haben, nervt in der Erweiterung *Immortal Throne* der schlecht gelaunte Gott Hades höchstpersönlich. Die Götter müssen verrückt sein – sie ziehen Leine und überlassen es Ihnen, mit dem miesen Herr der Unterwelt fertig zu werden. Dafür spendieren Ihnen die Entwickler von Iron Lore eine neue Charakterklasse, Dream Mastery genannt. Ein Traumtänzer ist Ihr Held damit nicht, im Gegenteil: Sie machen sich unsichtbar und geben Ihren Feinden was aufs Maul, schläfern sie mit einem Schlafzauber ein und hetzen ihnen eine Raum-Zeit-Verzerrung auf den Hals. Ihr putziges Haustier, das Albtraum-Wesen, schockt Ihre Widersacher und saugt ihnen Lebensenergie ab. Der neue Nichtspielercharakter Enchanter bastelt Ihnen Schriftrollenzauber und ein Karawanenführer bewahrt all den Schotter auf, den Sie bei Ihren Abenteuern sammeln und von dem Sie sich partout nicht trennen wollen. Neuen Plunder finden Sie auf dem Weg zu Hades und der 75. Erfahrungsstufe genug. Erscheinen soll *Titan Quest: Immortal Throne* im März 2007. Das glauben wir diesmal sogar, denn was wir vor Ort bei Iron Lore spielen durften, machte schon einen sehr runden Eindruck. Roland Austinat

Info: www.titanquest.de

»Langweilig: *Free Willy 4*.«

ALAN WAKE Verschlafen?

Ein dicker Jeep brettert durch den virtuellen Ort Bright Falls – und hier hebt er sogar ab.

Das Schicksal aller lang erwarteten Action-Spiele scheint auch den finnischen Thriller einzuholen. Kommt *Alan Wake* später?

ACTION-ADVENTURE | Noch vor wenigen Wochen bei unserem Besuch der *Max Payne 2*-Macher Remedy Entertainment in Finnland hieß es, dass das Action-Abenteuer *Alan Wake* im kommenden Jahr erscheinen soll. Doch scheinbar hat die Sorgfalt der Entwickler seinen Preis. Angeblich peilt Remedy nicht mehr das Jahr 2007, sondern 2008 als Veröffentlichungstermin an. Einerseits nervt es natürlich, länger auf den sogenannten psychologischen Action-Thriller warten zu müssen, andererseits wollen die Finnen kein halbgares Produkt auf den Markt schmeißen. Und das ist in Zeiten von Termindruck und Beta-Versionen zum Vollpreis löblich, meinen wir. Kurios hingegen ist das Motiv eines neuen Bildes zu *Alan Wake* (oben). Dabei fährt ein monströser Jeep durch die Luft der Kleinstadtidylle Bright Falls. Was genau das Gefährt im Spiel zu suchen hat, verriet Remedy bisher nicht. Vielleicht muss *Alan Wake* die mysteriösen Geisterwesen mit den riesigen Reifen dieses Automobils platt walzen. Oder die Viecher mit den Abgasen der PS-Schleuder in die Flucht schlagen. Könnte ja sein. Lukasz Ciszewski

Info: www.alanwake.com

PC ACTION-DVD/WWW.PCACTION.DE

Zeig uns deine guten Saiten!

»Spider-Man ist ein echter Frauenheld.«

Machen sich für einen guten Zweck zum Affen: Ralph Wollner, Peter Parker und Joachim Hesse.

Zwei Meldungen in eigener Sache: Zum einem geben wir Nachwuchsmusikern die Chance, Rockstars zu werden, zum anderen präsentieren wir unseren ersten PC ACTION-Podcast.

DIVERSES | Falls Sie gute Musik machen lesen Sie unbedingt weiter. Denn wir wollen ab sofort jeden Monat ein MP3 einer Band unserer Wahl auf der PC ACTION-DVD veröffentlichen. Laut AWA- und ACTA-Studie beträgt unsere ermittelte Reichweite 520.000 Leser pro Monat. Es lohnt sich also für Sie. Doch wir sind wählerisch. Sie erhöhen Ihre Chancen, wenn der Song professionell aufgenommen wurde, sich um Computerspiele dreht und/oder Altenheimbewohner ihn als Krach bezeichnen. WICHTIG: Ihr Song muss 100 Prozent frei von GEMA-Gebühren sein. Schicken Sie Ihre Bewerbung samt Demo-CD per Post an die Verlagsadresse, die Sie im Impressum finden. Betreff: „PC ACTION sucht den Superstar". Bitte senden Sie uns keine Riesendateien per E-Mail, sondern ausschließlich Links an rw@pcaction.de. Außerdem finden Sie auf www.pcaction.de den ersten PC ACTION-Podcast. Herr Lenhardt, Iscitürk, Hesse, Ciszewski und Wollner geben eine halbe Stunde ihren Senf zu aktuellen Themen ab. Ralph Wollner

Info: www.pcaction.de

LIES MICH!

Half-Life 2: Extravagante Kopfbedeckung

Diverses | Jetzt gibt's was auf die Mütze! Kennen Sie noch die fiesen, hirnlutschenden Headcraps aus Valves Erfolgs-Shooter *Half-Life 2*? Die kleinen Biester gibt es jetzt als modisches Accessoire. Fans besuchen den Valve-Online-Shop und bestellen sich das auffällige Teil für 29,95 $ (ca. 23 Euro). Damit machen Sie sich garantiert überall zum Affen. Eine weitere Nachricht betrifft das im Sommer 2007 erscheinende *Episode 2*. Valve plant zwei Versionen des Shooters: Die „Black-Box" getaufte Fassung erscheint für den PC und enthält das Hauptspiel, den Knobel-Shooter *Portal* sowie das vor Ewigkeiten angekündigte *Team Fortress 2*. Die „Orange-Box" für Playstation 3 und Xbox 360 enthält das Gleiche mitsamt *Episode 1*. Fair, schließlich kamen die Konsolenspieler bislang nicht in den Genuss des ersten Teils. (RW)

Info: www.valvesoftware.com

Freak Out: Extreme Freeride

Sportspiel | Der Entwickler Coldwood schickt Sie auf die Piste. In *Freak Out* stecken Sie einem der sechs Sportler ein Snowboard unter die Füße und rasen diverse Abhänge hinunter. Sie sammeln Punkte, suchen nach versteckten Extras oder schlittern möglichst schnell zum Fuß eines der vier Berge. Alternativ gleiten Sie mit bis zu sieben Netzwerk-Konkurrenten um die Wette über den Schnee. Snowboard-Fans freuen sich: *Freak Out* enthält die gesamte Mode-Kollektion von Fischer und Subway. Ab Februar 2007 rutschen Sie los. (AF)

Info: www.freakout-game.com

Sonic Riders

Rennspiel | Obwohl wir *Sonic* lieben, müssen wir eine Hiobsbotschaft für die potenziellen Käufer der PC-Fassung von *Sonic Riders* verkünden. Scheinbar hat sich eine kleine Macke in die Verkaufsversion des Spiels geschlichen. Eigentlich sollte der Test des Spaß-Rennspiels in dieser Ausgabe erscheinen. Allerdings bekamen wir die Verkaufsversion auf keinem der Testsysteme zum Laufen. Den gewollten Start quittierte *Sonic Riders* stets mit ein und derselben Fehlermeldung: „Sie können das Spiel nur mittels des Start-Symbols starten." Auf unsere Nachfrage beim Herausgeber Sega erhielten wir bis zum Redaktionsschluss keinen Lösungsvorschlag. (CG)

Info: www.sonic-riders.com

TOP 10 DEUTSCHLAND

RANG	TREND	VORMONAT	TITEL	VERTRIEB
1	▬	1	Fußball Manager 07	EA
2	▬	2	Anno 1701	Sunflowers
3	▲	NEU	Need for Speed: Carbon	EA
4	▲	NEU	Medieval 2: Total War	Sega
5	▼	4	Die Sims 2: Haustiere	EA
6	▼	3	Neverwinter Nights 2	Atari
7	▼	5	Battlefield 2142	EA
8	▼	7	Gothic 3	Piranha Bytes
9	▼	6	Guild Wars: Nightfall	Flashpoint
10	▼	9	Flight Simulator X	Microsoft

Quelle: SATURN

Lustobjekt des Monats

Die 19-jährige Osteuropäerin Nina studiert derzeit an einer Privatuniversität in Frankreich.

Steckbrief

Spiel: All Star Strip Poker: Girls at Work

Name: Nina

Künstlername: Mak Dei-Ding

Beruf: Reitstudentin

Alter: 19. Ist uns aber auch egal, Hauptsache volljährig!

Geschätzte Körbchengröße: 75B

Geburtsort: Irgendwo in Osteuropa. Die sehen eh alle gut aus.

Internetseite: www.allstarstrippoker.com/girlsatwork/de_bios

Freundinnen, die wir verlassen würden, um ein Mal in ihre Karten schauen zu dürfen: 35,4²

Neuigkeiten zum Spiel: In *All Star Strip Poker* zieht sich Nina nach und nach aus, sofern Sie gewinnen. Zitat von Tester Alexander „Krank" Frank: „Wenn ich die Tussi nackig habe und eine weitere Runde gewinne, dann kann sie ja nichts mehr ausziehen. Also spielt sie dann mit ihren Beuteln. Und wenn ich noch 'ne Runde gewinne, dann macht sie es sich mit der Hand. Sieht aber aus, als würde sie sich kratzen!" Nach diesem Ausspruch kamen die Männer mit den weißen Jacken und holten den Kollegen ab.

VANGUARD: SAGA OF HEROES

Wähl die Grünen!

Seit *World of Warcraft* boomt der Online-Rollenspiel-Markt. Mit *Vanguard* kommt ein weiterer Vertreter dieses Genres mit frischen Ideen daher.

ONLINE–ROLLENSPIEL | Bereisen Sie Telon, eine riesige Welt geprägt von Magie, Intrigen und Abenteuern. Hört sich zwar an wie jedes andere stinknormale Online-Rollenspiel, doch *Vanguard: Saga of Heroes* bietet einiges mehr. So dürfen Sie als Abenteurer über den Pixelglobus reisen, als Handwerker ein eigenes Geschäft eröffnen oder sich als Diplomat versuchen. Es erwarten Sie 19 Rassen und 15 Berufe, aus denen Sie Ihr virtuelles Alter-Ego zusammenbasteln. Fein! Da Anfang Januar 2007 die (Online-)Welt wohl nur über *World of Warcraft*: *The Burning Crusade* redet, erscheint *Vanguard* mehrere Wochen nach dem Blizzard-Produkt. Ob der Titel dem Dauerbrenner *World of Warcraft* dann Paroli bieten kann? Lukasz Ciszewski

Info: www.vanguardsoh.com

GODS & HEROES: ROME RISING

Antikes Stück

Statt in einer Fantasywelt Orks zu vermöbeln, treten Sie in *Gods & Heroes: Rome Rising* im alten Rom gegen andere Mitspieler an.

ONLINE-ROLLENSPIEL | Einfach nur Klassen auswählen – wie langweilig! *Gods & Heroes: Rome Rising* von Perpetual Entertainment macht im ersten Quartal 2007 daraus eine Frage des Glaubens, denn bei der Charaktererstellung entscheiden Sie sich für zwei von zwölf Göttern, die für eine Klasse stehen. Ähnlich wie *Guild Wars* will der in der Antike angesiedelte Titel auch Einzelspieler locken und nutzt deshalb ein ausgeklügeltes Gruppensystem. Dabei stellen Sie sich aus Nichtspielercharakteren, die sich im Laufe des Abenteuers weiterentwickeln, eine Gruppe zusammen, denen Sie auch Befehle erteilen. Tobias Schmitz

Info: www.godsandheroes.com

Auf einer Straße bekriegen sich zwei Spieler im Nahkampf.

BATTLESTATIONS MIDWAY

Krieg nie genug

Schon bald düsen Sie durch den Pazifik und spielen die Schlachten aus dem Film *Pearl Harbor* nach.

ACTION-STRATEGIE | Die Jungs von Eidos Ungarn werkeln fleißig an der Fertigstellung ihres im Zweiten Weltkrieg spielenden Titels. Das ungewöhnliche Konzept wirkt wie eine Mischung aus *Battlefield* und einem klassischen Echtzeit-Strategiespiel. Sie hetzen wahlweise japanische oder amerikanische Flugzeuge, Schiffe oder U-Boote in die Pazifik-Schlachten. Dabei steuern Sie entweder die jeweilige Kriegsmaschine oder kommandieren Ihre Einheiten auf einer Strategie-Karte. Die Einzelspieler-Kampagne erzählt eine richtige Geschichte und bereitet den Spieler schrittweise auf die Gefechte im Internet vor. Eidos besuchte kürzlich unsere Redaktionsräume und präsentierte uns einige Mehrspieler-Gefechte. Besonders auffällig war die künstliche Intelligenz, die standardmäßig alle Truppen steuert: Die Streitkräfte kämpfen automatisch oder befolgen haargenau Ihre vorher ausgegebenen Befehle. Angehende Generäle lernen sogar vom Computer. So können Sie etwa einen automatischen Piloten verfolgen, um seine Bombenmanöver bei einem Schiff zu beobachten. Anschließend kennen Sie die Vorgehensweise und führen den Angriff selbst aus. Da sage noch jemand, PC-Spielen bringt nichts! Wechseln Sie jedoch zu einer Einheit, lässt die künstliche Intelligenz ihre Finger davon, und Sie übernehmen die Kontrolle. Erscheinen soll das Spiel Anfang Februar. Wir rechnen mit einem Testmuster für die kommende Ausgabe. Alexander Frank

Info: www.battlestations.net

»Will's nochmal wissen: Mathias Rust.«

Ein amerikanischer Flieger greift mit einem Torpedo ein japanisches Schiff an.

»Paradox: Keine VWs im Golfkrieg.«

Drei US-Kreuzer formieren sich zu einer kleinen Flotte und nehmen den Feind aufs Korn.

Typisch *Sam & Max*: Skurrile Rätsel in bunter Comic-Grafik.

»Wohnen jetzt in Hamburg: die Bremer Stadtmusikanten.«

SAM & MAX EPISODE 2: SITUATION COMEDY

Werde zum Tier!

Fortsetzungsgeschichten mögen wir nicht. Eigentlich. Im Fall von *Sam & Max* ist das allerdings anders.

ADVENTURE | Die Entwickler Telltale lassen ihren Worten Taten folgen und scheinen wirklich bereits am 5. Januar die zweite Episode ihrer Hund-und-Hase-Detektivgeschichte zu veröffentlichen. Als Download auf ihrer Webseite: *Situation Comedy* heißt die Fortsetzung von *Culture Shock*. Talk-Show-Moderatorin Myra dreht durch und nimmt ihr Publikum als Geisel. Sam und Max bekommen den Auftrag, sich ins Studio einzuschleichen und den Fall zu lösen. Falls Sie wieder humorvolle Rätsel wie im Vorgänger erwarten, sind die neun Dollar für das Minispiel vermutlich gut investiert. Näheres erfahren Sie demnächst im Test. Joachim Hesse

Info: www.telltalegames.com

COLLAPSE

Schwertarbeit

***Collapse* bietet eine zerstörte Welt, außerirdisches Kanonenfutter und einen lässigen Helden.**

ACTION | Wir schreiben das Jahr 2096. Hurra, die Regentschaft der Großen Koalition ist seit einiger Zeit vorbei. Doch dafür gibt's andere Probleme: Die Welt liegt im Actionspiel *Collapse* in Trümmern und wird von schlechtgelaunten Außerirdischen heimgesucht. Innovativ ist diese Idee zwar nicht, doch die russischen Macher Creoteam (nicht zu verwechseln mit den *Serious Sam*-Entwicklern Croteam) planen einige coole Spielelemente. So dürfen Sie beispielsweise auf Motorrädern herumkurven und mit Schwertern Jagd auf den Alien-Abschaum machen. Quasi das, was die Mitglieder der Band Manowar in Ihrer Freizeit veranstalten. Irgendwann 2007 soll *Collapse* erscheinen. Lukasz Ciszewski

Info: www.creoteam.com (Achtung, Virengefahr!)

»Dreht durch«: Aus-Rastamann.«

Der Hauptdarsteller schützt mit dem Pixelschwert seine Gegner auf.

LIES MICH!

Nintendos Wii-Controller am PC

Vermischtes | Maus und Tastatur stellen die derzeit gängigste Steuermethode für Computerspiele dar. Beäugen Sie neidisch Ihre konsolenspielenden Freunde, die mit Nintendos neuem Wii dank des innovativen Controllers lustige Verrenkungen vollführen? Dann laden Sie sich doch einfach den Wii-Treiber für den PC herunter. Carl Kenner entwickelte das Programm GlovePIE, dass es Ihnen per Bluetooth-Schnittstelle ermöglicht, Nintendos Steuergerät an Ihrem Computer zu nutzen. Sogar Spiele wie *Half-Life 2* lassen sich damit mit etwas Übung spielen. (AB)

Info: http://carl.kenner.googlepages.com/glovepie

Tomb Raider: Anniversary

Action-Adventure | Man sieht es ihr zwar nicht an, aber ganze zehn Jahre hat die vollbusige Archäologin Lara Croft inzwischen auf dem Buckel. Um diesen runden Geburtstag würdig zu feiern, werkeln Crystal Dynamics an einer Neuauflage des allerersten *Tomb Raider*-Spiels von 1996. Natürlich mit aufgepeppter Grafik. *Tomb Raider: Anniversary* soll im Lauf des nächsten Jahres erscheinen. (AB)

Info: www.tombraider.com

Virtua Tennis 3

Sportspiel | Bisher dachten nur Konsolenspieler, sie würden in den Genuss des hervorragend aussehenden *Virtua Tennis 3* kommen. Doch inzwischen gab Entwickler Sega bekannt, dass das Tennisspiel im Frühjahr auch für den PC erscheint. Bespannen Sie schonmal Ihren Schläger neu, damit auch Sie in drei Sätzen den Sieg erringen. (AB)

Info: www.sega.de

SPRICH DICH AUS!

Wir haben auf www.pcaction.de gefragt: Sind Sie Abonnent von PC ACTION?

Die Triumph Studios, Macher von *Age of Wonders*, werkeln an einem parodistischem Abenteuer auf das Fantasy-Genre.

ACTION-ROLLENSPIEL | Rechtschaffene Helden sind langweilig. Das behaupten zumindest die niederländischen Entwickler der Triumph Studios. Deshalb verkörpern Sie in ihrem Spiel einen fiesen Protagonisten – den namensgebenden Overlord. Frei übersetzt bedeutet das übrigens so viel wie „Obermotz". Der herzlose Typ vollbringt alles andere als Heldentaten. Er betrügt seine Freundin, mordet unschuldige Wesen, plündert Dörfer und zertrampelt die Kürbis-Ernte der Fantasyreich-Bewohner. Das macht er nicht allein. Bis zu 50 gremlinartige Kreaturen, sogenannte Minions, rauben und brandschatzen an seiner Seite. Die bei den Entwicklern vor Ort gezeigten Szenen brachten uns kräftig zum Lachen: Dermaßen lustig animierte Monster haben wir bisher in kaum einem anderen Titel gesehen. Überhaupt legen die Macher viel Wert auf Humor und nehmen die typischen Fantasy-Klischees auf die Schippe. So haben Sie zum Beispiel die Möglichkeit, nicht nur einen bösen Helden zu spielen, sondern auch einen superbösen. Erscheinen soll *Overlord* im Sommer 2007. Alexander Frank

Info: www.codemasters.com/overlord

JoWooD Productions

Markige Preise

Wie heißt der neue Action-Titel von Jowood?
A) Deutschmark
B) The Mark
C) Marc Brehme

Gute Spiele müssen nicht zwangsläufig auch teuer sein. In *The Mark* schlüpfen Sie in die Rolle von Fletcher oder Hawke und klopfen dem virtuellen Terroristenpack auf die Turbane. (Ausführlicher Test in PC ACTION 1/07.)

1. PREIS
The Mark-Munitionskiste gefüllt mit: Polo-Shirt, Benzinfeuerzeug, Army-Tasche und *The Mark* für den PC.

2. PREIS
Feines Polo-Shirt, hochwertiges Benzinfeuerzeug und *The Mark* für den PC.

3. PREIS
Schnuckeliges Benzinfeuerzeug und *The Mark*, frisch eingeschweißt und gratis.

4.-8. PREIS
Je einmal *The Mark* für den PC frei Haus.

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 22. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der **20. Januar 2007**.

ELECTRONIC-ARTS.DE
...ELECTRONIC ARTS!
EA
© Copyright 2006 Electronic Arts. EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. EA™ is an Electronic Arts™ brand.

Feinde wollen dein Land? Dann sollen sie es haben. Als Grabstätte.

Unterstütze Sioux, Irokesen und Azteken bei der Verteidigung Amerikas. Bezwinge als Kriegsherr deine Gegner, baue Einheiten aus und treibe sie bis zur entscheidenden Schlacht an. Verteidige dich gegen Übergriffe der europäischen Entdecker und entscheide wilde Kämpfe zu deinen Gunsten. Lass deine Macht wachsen, entdecke unbekannte Gebiete und meistere die neue Einzelspieler-Kampagne. Dieses Land wird dein Erbe in sich tragen. Für immer.

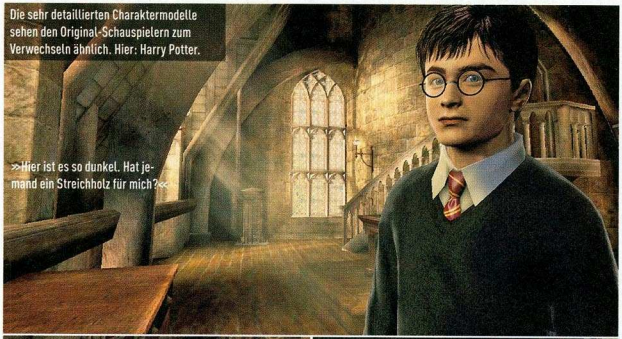
www.ageofempires3.com

Games for Windows Microsoft game studios ENSEMBLE STUDIOS

©2006 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Age of Empires, Ensemble Studios und das Microsoft Games Studios Logo sind entweder Markenzeichen oder eingetragene Markenzeichen der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.

HARRY POTTER UND DER ORDEN DES PHÖNIX

Sieht zauberhaft aus!



Die Welt ist im *Harry Potter*-Wahn. Die PC-Spieler bisher eher nicht. Ändert sich das im kommenden Sommer?

ACTION | Mit *Harry Potter* verdient sich Joanne K. Rowling dumm und dämlich – das „K." steht nicht für Kohle, sondern für Kathleen. Gut, das interessiert uns auch nicht. Schon eher, dass im Juli 2007 die Verfilmung des fünften Teils *Harry Potter und der Orden des Phönix* in die Kinos kommt und zeitgleich unter eben diesem Titel ein PC-Spiel erscheint. Es ist das erste *Harry Potter*-Spiel, das Electronic Arts gleichzeitig für PC und Next-Generation-Konsolen (welche ist noch offen) entwickelt. EA verspricht sich davon eine enorm aufgepeppte Grafikorgie für alle Plattformen. Die drei bisher veröffentlichen Bilder lassen tatsächlich ein hohes Grafikniveau erahnen. Zu sehen sind Harry, Hermine und Ron. Die ersten vier *Potter*-Teile waren keine Hits auf dem PC – steigt Harry nun wie Phönix aus der Asche? Dennis Blumenthal

Info: www.electronicarts.de

Die nervigsten Bälger

Kinderdarsteller nerven. Die schrecklichsten Kreaturen fassen wir für Sie zusammen.

Bob Marley Junior

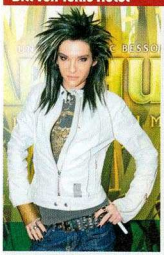
Foto: action press

Schon kurz nach der Geburt von Bob Marleys nichtehelichen Sohn mit einer Deutschen griff das Blag nicht an den Finger der Mutter, sondern an den miefigen Joint des Vaters. Und wie jeder weiß, macht Kiffen das Hirn weich. Und doofe Menschen gehen uns auf den Sack!

Sky du Monts TV-Tochter im *Anno 1701*-Spot

„Oh, du hast es ja schon. Mannomann! Das neue *Anno*, Mann!" Mal abgesehen davon, dass wir es nicht gutheißen können, wenn Kinder ihre Väter „Mann" und nicht beispielsweise „Vati" nennen, ist dieses Mädchen schlimmer als Alma aus dem Horror-Shooter *F.E.A.R.*.

Bill von Tokio Hotel



Manche von Ihnen meinen jetzt sicherlich: „Hey, dieser Kasten handelt doch von den nervigsten Blagen und nicht den hässlichsten Weibern!" Doch die Teenie-Band Tokio Hotel präsentiert die vier besten Gründe, warum Menschen keinen Nachwuchs produzieren sollten.

BILD DIR MEINE MEINUNG!

AHMET ISCITÜRK ÜBER RANDERSCHEINUNGEN BEI EINEM BUNDESLIGASPIEL

Irrsinn im Endstadion

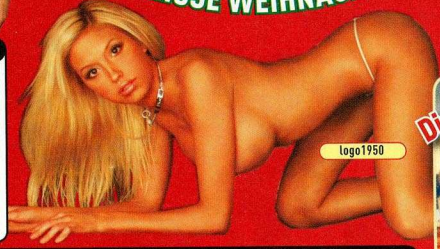
Sie werden es nicht glauben, aber ich durfte neulich zum allerersten Mal einem echten Fußballspiel beiwohnen. Und zwar in der Nürnberger Easy-Credit-Arena, wo der 1. FCN gegen Schalke 04 antrat. Leider erfuhr ich erst bei meiner Ankunft, dass Fußballstadien in der Regel nicht beheizt werden. Es hatte dort ungefähr minus 30 Grad und mir blieb nichts weiter übrig, als mich mit Glühwein und warmen Gedanken am Leben zu halten. Ich war von Hardcore-Fußball-Fans umzingelt und somit nicht der einzige Besoffene. Vor dem Spiel tauchte das Nürnberger Christkind auf dem Spielfeld auf und schwafelte irgendwas von Fairness im Sport und anderen Weiber-Utopien. Dabei wurde das Goldlöckchen natürlich lautstark von den Hooligans angefeuert. Meine Favoriten: „Zieh dich aus, du Schwein!", „Halt's Maul und bring uns was zu saufen!" oder „Jesus Christ was black!" In der Reihe vor mir standen zwei weibliche Fußball-Fans, die das 1. FCN-Logo auf den Backen trugen. Auch im Gesicht waren sie bemalt. Auf meine typisch intelligente Art knüpfte ich Kontakt: „Na, ihr beiden! Schaut ihr euch auch das Fußballspiel an?" Blondie 1: „Nein, wir warten bis zum Anpfiff und dann gehen wir wieder heim." Ich: „Hätte ja sein können, dass ihr nur da seid, um mich zu sehen! Na, mit so einem charmanten Konter habt ihr nicht gerechnet, oder?" Blondie 2: „Wenn Sie uns nicht in Ruhe lassen, rufe ich die Polizei!" Blondie 1: „Pass bloß auf, du Arschloch! Ich hab Pfefferspray dabei!" Mittlerweile sah das halbe Stadion der peinlichen Szene zu. Zutiefst erniedrigt machte ich mich zum Getränkestand auf, um noch einen Becher Glühwein zu erstehen. Ich erhielt irgendeine eiskalte Plörre und beschwerte mich. „Dieses Getränk ist meilenweit davon entfernt, heiß zu sein." Weibliche Verkaufskraft: „Sie sind auch meilenweit davon entfernt, heiß zu sein. Beschwere ich mich etwa?" Mist, mit so fundierten Gegenargumenten hatte ich nicht gerechnet. Warum ich das alles an dieser Stelle erzähle? Weil ich mir als Zocker so schnell wie möglich ein Fußballspiel wünsche, das solche Randerscheinungen einfängt. Die wahre Action findet nämlich nicht auf, sondern neben dem Spielfeld statt!

Ringtoneking

SMS an 84200*

Z.B. Für Janina sende eine SMS mit "logo1953" an 84200*

OH, DU HEISSE WEIHNACHTSZEIT!



REAL MUSIC

Wham - Last Christmas	real1284
Silbermond - Das Beste	real1285
Walter Moers: Nazisau - Bonker	real1286
Rihanna - Unfaithful	real1287
Lemon Ice - Stand By Me	real1288
Melanie Thornton - Wonderful Dream	real1289
Christina Aguilera - Hurt	real1290
Justin Timberlake - My Love	real1291
Akon Ft. Eminem - Smack That	real1292
Der Kleine Nils - Hallo Abheben	real1293

Die Weihnachtstassen meckern wieder!

Real Music	real1294
Animiertes Farblogo	ani1247
Handy Video	video1172
Farbiges Logo	logo1954
Video Klingelton	play741

VIDEO KLINGELTÖNE

SCHMUTZIGE SPIELCHEN

ANIMIERTE SCHNECKEN

EROTIK DOWNLOADS

EROTISCHE THEMEN

HEISSE VIDEOS

Internetkosten der Netzbetreiber beachten!

HANDY SOFTWARE

SMS an 84200*

Z.B. Für Janina sende eine SMS mit "logo1953" an 84200*

Handyinfo: Real Music: Motorola: Razr V3, V220; Nokia: 6101, 3220; Samsung: E330, D500; Siemens: S65, C65; Sony Ericsson: K700i, D750i. **Video Klingeltöne:** Nokia: 3230, 3650, 3660, 6125, 6131, 6260, 6280, 6600, 6630, N-Gage (QD); **Farbige Logos:** LG: C1100, B2050; Motorola: Razr V3, C980; Nokia: 6230, 3510i; Samsung: D600, E700; Siemens: S65, M65; **Animierte Schnecken:** Motorola: Razr V3, V980, E1000; Nokia: 6230, 3220, 7260; Siemens: C75, SL65, M65; Sony Ericsson: K700i; **Erotische Themen:** Nokia: 3230, 6630, 6681, 7610, N70; Siemens: C65, M66, S65; Sony Ericsson: K500i, K610i; Samsung: D600, E700; Siemens: S65, M65; **Animierte Schnecken:** Motorola: Razr V3, V600, V800; Nokia: 7650, 3100, 6230; Samsung: E710, X450; Siemens: SX1; Sony Ericsson: K700i, Z1010; **Handy Software:** S700i; **Heiße Videos:** Motorola: E365, E1060; Nokia: 3220, 5140; Panasonic: X53, X700; Siemens: C65i; M65; Sony Ericsson: K500i, K610i; **Erotik Downloads:** Motorola: V500, V600; Nokia: 7650, 3100, 6230; Samsung: E710, X450; Siemens: SX1; Sony Ericsson: K700i, Z1010; **Handy Software:** Motorola: C650, E1000; Nokia: 3220, 5100, 6600, N-Gage (QD); Sagem: MY5, MY6; Samsung: D410, E720; **Schmutzige Spielchen:** Nokia: 6230, 6610, N70, 6630; Motorola: Razr V3, V980, V525; Sony Ericsson: K750i, W800i, K700i; **weitere Handys und Infos auf www.ringtoneking.de**

*3 Credits zur Handy-Personalisierung im Ringtoneking Vario Sparabo für nur €2,99/Woche zzgl. 1 SMS/Produkt (+Transport). Es gelten die gültigen Internetkosten (WAP, GPRS) deines Providers. Nach Aufbrauch des Abo-Guthabens gilt max. €5,00/Produkt. Jederzeit Kündigung: stopvario an 84200. Guthabennutzung, Handytypen & AGB: www.ringtoneking.de Hilfe? 0180-5555600 (€0,12/Min). Mindestalter 16 Jahre.

Darauf wartest du!

Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir präsentieren Ihnen die 40 Spiele, die unsere Leser am sehnlichsten auf ihrer Festplatte sehen möchten. Welche Spiele das sind, dürfen Sie selbst bestimmen. Die Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 22.

1. Crysis

In diesem Hafen sind zwei Panzer mit Flugabwehrgeschützen stationiert, der vordere feuert auf einen Gegner (nicht im Bild).

»Feiern Silvester wie ganz normale Menschen: Rollstuhlfahrer.«

1 ■ (1)

Um was geht es?
Außerirdische suchen sich ein verträumtes Inselparadies, um zu testen, wie viel Schaden sie mit ihren übergelegenen Frostwaffen anrichten können. Glücklicherweise kommt ein amerikanischer Flugzeugträger vorbei, der ein paar Truppen ablädt, um die eiskalte Invasion aus dem All abzuwenden. Happy End?

Warum brauchst du es?
Die Demo, die wir uns kürzlich im Crytek-Hauptquartier in Frankfurt/Main reinziehen durften, lässt nur einen Schluss zu: Jeder braucht es! *Crysis* stellt sowohl spielerisch als auch technisch die nächste Shooter-Generation dar. Lust auf mehr bekommen? Dann blättern Sie schnell auf Seite 58!

Was gibt es Neues?
Was für eine blöde Frage! Sie haben wohl unsere ausführliche Vorschau noch nicht gelesen? Also gut, für alle Lesefaulen noch mal die wichtigsten Fakten daraus in Kurzform: Spielt immer noch auf einer Insel, Nano-Suit witzig und vielseitig, Gegner immer noch fies, Optik dank DirectX 10 genial. Habe fertig!

Genre	Ego-Shooter	Hersteller	Crytek	Erscheint	3. Quartal 2007

2. C&C 3: Tiberium Wars

2 ■ (2)

Um was geht es?
Wie sollte es anders sein: GDI und NOD balgen sich wieder einmal um das wertvolle Mineral Tiberium. Diesmal mischt aber noch eine bisher geheime, dritte Macht mit.

Warum brauchst du es?
Der Name *Command & Conquer* bürgt für Qualität. Ob Videosequenzen, Missionen, Story oder Grafik, dieses Spiel setzt sicher wie seine Vorgänger in vielen Bereichen neue Standards.

Was gibt es Neues?
Während einer Presseveranstaltung, die Ende November stattfand, durften wir erstmals den Mehrspielerpart ausführlich antesten. Vorläufiges Urteil: enorme Suchtgefahr!

Genre	Echtzeit-Strategie	Hersteller	EA L.A.	Erscheint	3. Quartal 2007

3. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

3 ■ (3)

Um was geht es?
Als unterbezahlter Müllmann und Mutanten-Kammerjäger im radioaktiv verseuchten Tschernobyl versuchen Sie die Auswirkungen eines erneuten Reaktorunfalls einzudämmen.

Warum brauchst du es?
Weil *S.T.A.L.K.E.R.* die unvermeidliche Wartezeit auf *Crysis* ein wenig verkürzt. Und natürlich weil es nach der enormen Entwicklungszeit nur gut sein kann.

Was gibt es Neues?
Seit der ausführlichen Vorschau in der vergangenen Ausgabe – nichts! Das werten wir mal als gutes Zeichen, schließlich wollen wir ja nicht, dass der Titel nochmals verschoben wird.

Genre	Ego-Shooter	Hersteller	GSC Gameworld	Erscheint	Ende März 2007

4. Hellgate: London

4 ▲ (5)

Um was geht es?
Im futuristischen London ist die Hölle los! Ausnahmsweise sind dafür mal nicht religiöse Fanatiker und Selbstmordattentäter die Auslöser, sondern fiese Dämonen.

Warum brauchst du es?
Ein Action-Rollenspiel, bei dem man im verwüsteten London mit Hilfe von Magie und Waffen das Böse zur Strecke bringt – wer will das nicht spielen?

Was gibt es Neues?
Herzlich wenig. Wenigstens dürfen sich Fans des Spiels seit kurzem auf www.hellgatelondon.com alle bisher erschienenen Trailer herunterladen.

Genre	Action-Rollenspiel	Hersteller	Flagship Studios	Erscheint	2007

5. Half-Life 2: Episode 2

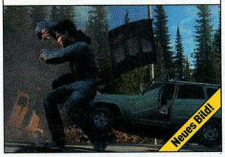
Um was geht es?
Gordon Freeman ist wieder da. Mit neuen Waffen und Vehikeln ausgestattet, kämpft er sich durch optisch berauschende Areale.

Warum brauchst du es?
Es ist *Half-Life 2*, Baby! Da muss man nicht viel mehr sagen. Außerdem gehören noch *Portal* und *Team Fortress 2* zum Lieferumfang von *Episode 2*.

Was gibt es Neues?
Episode 2 erscheint in zwei Versionen. Die orangefarbene Konsolenfassung enthält auch *Episode 1*, das schwarze PC-Pendant nicht.

5 ▲ (NEU)		Genre	Ego-Shooter
Hersteller	Valve Software	Erscheint	3. Quartal 2007

6. Alan Wake



Um was geht es?
Krimiautor verliert seine Muse und leidet danach an Albträumen, die in einer amerikanischen Kleinstadt schließlich Wirklichkeit werden.

Warum brauchst du es?
Weil es einfach zum Fürchten gut aussieht und mehr Horror verspricht als eine Nacht in Fränkels Folterkeller.

Was gibt es Neues?
Fiese Gerüchte, nach denen *Alan Wake* angeblich erst 2008 erscheinen soll. Ob was dran ist, verraten wir nächste Ausgabe.

6 ▲ (8)		Genre	Action-Adventure
Hersteller	Remedy	Erscheint	2007

7. World of Warcraft: The Burning Crusade

Um was geht es?
Gebiete erforschen, Charaktere aufleveln, böse Monster und andere Spieler töten und sich mit Freunden treffen. Das Übliche halt.

Warum brauchst du es?
Weil man sonst ab 16. Januar ganz allein in der alten Welt herumläuft, da alle anderen die neuen Gebiete erkunden.

Was gibt es Neues?
Der Beta-Test läuft immer noch auf vollen Touren. Blizzard hat jetzt sogar die letzten Gebiete geöffnet und betreibt nur noch Feintuning!

7 ▼ (6)		Genre	Online-Rollenspiel
Hersteller	Blizzard	Erscheint	16. Januar 2007

8. Unreal Tournament 2007

Um was geht es?
Wer glaubt, die Zukunft sieht rosig aus, der hat noch kein *Unreal Tournament gespielt*. Schnelle Shooter-Action mit bombastischer Grafik.

Warum brauchst du es?
Weil es wie die Vorgänger ein fantastischer Mehrspieler-Shooter wird, der keine Wünsche offen lässt.

Was gibt es Neues?
Wir haben eine sensationelle Neuigkeit für Sie! Halten Sie sich fest, denn es gibt EIN neues Bild zu *UT 2007*. Zu finden auf Seite 56.

8 ▼ (4)		Genre	Mehrspieler-Shooter
Hersteller	Epic Games	Erscheint	2007

9. Das Schwarze Auge 4: Drakensang

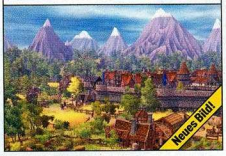
Um was geht es?
Als Führer einer Abenteuergruppe sorgen Sie dafür, dass im Fantasiereich Aventurien das Böse keinen Fuß auf den Boden bekommt.

Warum brauchst du es?
Weil es seit langer Zeit endlich mal wieder ein Titel ist, der in der beliebten Welt der Pen&Paper-Vorlage *Das Schwarze Auge* spielt.

Was gibt es Neues?
Gar nichts! Nein, das wäre übertrieben, denn es gibt sogar weniger als nichts Neues zu berichten. Halt, Moment! Das geht ja gar nicht.

9 ■ (9)		Genre	Rollenspiel
Hersteller	Radon Labs	Erscheint	4. Quartal 2007

10. Die Siedler 6



Um was geht es?
Bauen Sie eine Fantasiewelt auf, regieren Sie diese nach Gutdünken und sorgen Sie dafür, dass obendrein die Wirtschaft floriert.

Warum brauchst du es?
Wollten Sie nicht schon immer mal wissen wie es ist, Prinz Charles zu sein? Natürlich ohne die Segelohren und die inzestuöse Verwandtschaft.

Was gibt es Neues?
Seit der Ankündigung des Spiels vor ein paar Monaten gibt es leider zum Thema *Siedler 6* nichts Neues zu berichten.

10 ▼ (7)		Genre	Aufbau-Strategie
Hersteller	Blue Byte	Erscheint	Sommer 2007

Die Plätze 11 - 40

Platz Vormonat	Spiel Genre	Entwickler Geplanter Veröffentlichungstermin
11 ▲ (18)	Sacred 2: Fallen Angel Action-Rollenspiel	Ascaron Oktober 2007
12 ▲ (31)	Two Worlds Rollenspiel	Reality Pump Studios 3. März 2007
13 ▲ (16)	Star Trek: Legacy Weltraum-Action	Mad Doc Software 4. Quartal 2006
14 ▼ (11)	Duke Nukem Forever Ego-Shooter	3D Realms Winter 2666
15 ▼ (10)	Medal of Honor: Airborne Ego-Shooter	EA L.A. 1. Quartal 2007
16 ▼ (12)	Brothers in Arms: Hell's Highway Taktik-Shooter	Gearbox Software 1. Quartal 2007
17 ■ (17)	Bioshock Action-Rollenspiel	Irrational Games 2007
18 ▲ (19)	Der Herr der Ringe Online Online-Rollenspiel	Turbine 4. Quartal 2006
19 ▼ (14)	Fallout 3 Rollenspiel	Bethesda Softworks 2007
20 ▲ (35)	Spellforce 2: Dragon Storm Echtzeit-Strategie	Phenomic 1. Quartal 2007
21 ▲ (23)	Elveon Action	10tacle Slovakia 2. Quartal 2007
22 ▼ (21)	Supreme Commander Echtzeit-Strategie	Gas Powered Games 1. Quartal 2007
23 ▲ (24)	Test Drive Unlimited Rennspiel	Eden Games 15. Februar 2007
24 ▼ (15)	Warhammer Online: Age of Reckoning Online-Rollenspiel	Mythic Entertainment 4. Quartal 2007
25 ■ (25)	Enemy Territory: Quake Wars Mehrspieler-Shooter	Splash Damage 1. Quartal 2007
26 ▲ (38)	Simon the Sorcerer 4 Adventure	Silver Style Februar 2007
27 ▼ (13)	Halo 2 Ego-Shooter	Bungie Studios 1. Quartal 2007
28 ▼ (22)	The Witcher Rollenspiel	CD Project 1. Quartal 2007
29 ▲ (NEU)	Colin McRae Rally: Dirt Rennspiel	Codemasters 2007
30 ▲ (34)	Star Trek Online Online-Rollenspiel	Perpetual Entertainment 2007
31 ▼ (27)	John Woo's Stranglehold Action	Tiger Hill Entertainment 1. Quartal 2007
32 ▲ (33)	Spore Aufbau-Strategie	Maxis 2007
33 ▼ (32)	Alone in the Dark: Near Death Investigation Action-Adventure	Eden Games 2007
34 ▲ (39)	Jade Empire: Special Edition Action-Rollenspiel	Bioware Januar 2007
35 ▲ (NEU)	Sudden Strike 3 Echtzeit-Strategie	Fireglow 2007
36 ▲ (NEU)	Silverfall Action-Rollenspiel	Monte Cristo 1. Quartal 2007
37 ▲ (NEU)	UFO: Afterlight Strategie	Altar Interactive 1. Quartal 2007
38 ▲ (NEU)	Dragon Age Rollenspiel	Bioware 2007
39 ▼ (36)	Kane & Lynch: Dead Men Action	IO Interactive 2. Quartal 2007
40 ▲ (NEU)	A Vampyr Story Adventure	Autumn Moon Entertainment 2007

Du fehlst mir!

Was haben Sie gegen *Clive Barker's Jericho*? Nichts? Dann erklären Sie uns bitte mal, warum dieser vielversprechende Actiontitel keine einzige Stimme bekommen hat! Ist es der Name des Spiels, der Sie stört? Wir können die Atheisten unter Ihnen beruhigen: Mit Jericho ist nicht die biblische Stadt aus dem Alten Testament gemeint, sondern vielmehr eine Spezialeinheit, die die Welt vor bösen Mächten beschützt. Oder liegt es daran, dass Sie einfach nicht wissen, wer Clive Barker ist? Der Schriftsteller und Regisseur hat sich unter anderem durch die *Hellraiser*-Filme und seine Mitwirkung am PC-Spiel *Undying* einen Namen gemacht. Wer jetzt eins und eins zusammenzählt, kann sich lebhaft vorstellen, was für eine Art Spiel *Clive Barker's Jericho* wird. Stimmen Sie!

Auf der Lauer

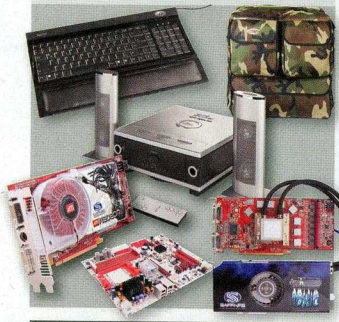
Ursprünglich hieß es mal, *Two Worlds* würde noch im Jahr 2006 erscheinen. Mitte November ließ der Anbieter des Spiels, Zuzzex Entertainment, dann über die offizielle Webseite verlauten, dass das endgültige Erscheinungsdatum feststeht. Am 7. März 2007 sollen Spieler endlich in den Genuss des Rollenspiels kommen, was für uns bedeutet, dass eine erste spielbare Fassung nicht mehr weit sein kann. Aber nicht nur in der Redaktion ist die Vorfreude auf diesen Titel riesengroß. Anscheinend warten zahlreiche Rollenspielfans händeringend auf dieses Spiel. Anders lässt es sich nicht erklären, dass *Two Worlds* in den Charts von Platz 31 auf 12 gestiegen ist.

Mitmachen und abgreifen per SMS!

Hardware-Gewinnspiel

SEITE 24

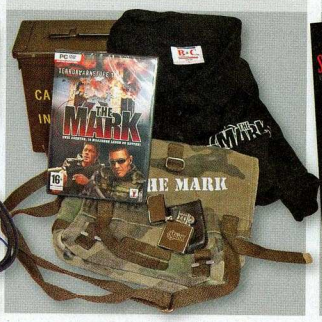
Wir begrüßen das kommende Jahr mit einem Feuerwerk an tollen Preisen. Diesmal gibt es super Gewinne im Wert von sage und schreibe 5.400 Euro! Neben Grafikkarten von Sapphire und MSI verlosen wir praktische Heimkino-Anlagen von Hama. Um gewinnen zu können, beantworten Sie die Frage auf Seite 24 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 12" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 12 A) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Hardware-02-07", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



The Mark-Gewinnspiel

SEITE 16

Jowood spendiert zur Feier von *The Mark* extravagante Gewinne. So gibt es zum Beispiel Munitionskisten, Benzinfeuerzeuge und hübsche Polo-Shirts. Wenn Sie irgendetwas davon schon immer besitzen wollten, ist das jetzt die Chance Ihres Lebens! Wer abstauben möchte, beantwortet die Frage auf Seite 16 und schickt die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 13" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 13 B) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine simple Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „The Mark", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Gewinnspiel: 11 Jahre PC ACTION

SEITE 46

Freuen Sie sich mit uns und feiern Sie den elften Geburtstag von PC ACTION. Damit sich das auch für Sie lohnt, veranstalten wir ein Riesen-Gewinnspiel, für das viele unserer Hard- und Software-Partner Edles spendeten. Es lockt sogar eine Reise in die Vereinigten Arabischen Emirate! Machen Sie mit – wir nerven Sie zur Feier des Tages nicht mal mit einer Preisfrage. Schicken Sie uns einfach eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 14" an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Riesen-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.

Sipgate-Gewinnspiel

SEITE 134

Sie haben zu hohe Telefonkosten? Dann sind Sie hier genau richtig. Sipgate verlost ein VoIP-Telefon und fünf VoIP-Flatrates. Für alle Unwissenden: VoIP bedeutet Voice over IP = Sprache per IP-Adresse. Na, ist das etwas für Sie? Dann beantworten Sie schleunigst die ultraschwere Frage auf Seite 134 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 15" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 15 C) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Sipgate-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.

Die zock ich am liebsten!

SEITE 109

Für welchen Titel hüpfen Sie wild schreiend durch die Gegend? Verraten Sie es uns! Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 16" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 16 *Pizza Commander*) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats.
Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Die zock ich am liebsten!", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an liebling@pcaction.de.

Darauf wartest du!

SEITE 20

Wir sind neugierig und wollen es unbedingt wissen: Für welches Spiel setzen Sie sich im Einkaufszentrum mit dem Bettelhut hin? Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 17" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 17 *Command & Conquer 3: Tiberium Wars*) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder Sie schicken eine Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Haben will", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder eine E-Mail an habenwill@pcaction.de. Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Top-Spiel.

* 0,49 EUR/SMS – ALLE NETZE (INKL. 0,12 EUR/SMS VF-D2 TRANSPORTANTEIL);
** 0,50 EUR/SMS; *** SFR 0,70/SMS

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Die Gewinnspielpreise wurden uns von den jeweiligen Kooperationspartnern zur Verfügung gestellt.

STAR TREK LEGACY™

40 JAHRE STAR TREK IN EINEM SPIEL.

EPISCHE ECHTZEIT-WELTRAUM-SCHLACHTEN.

ACTIONGELADENER MULTIPLAYER-MODUS

SPEKTAKULÄRE GRAFIK DER NÄCHSTEN GENERATION

FÜNF CAPTAINS, DREI EPOCHEN, EIN ERBE.

PC DVD-ROM SOFTWARE

XBOX 360 XBOX LIVE

mad·doc SOFTWARE

CBS Paramount TELEVISION

Bethesda SOFTWORKS a ZeniMax Media company

UBISOFT

STAR TREK: Legacy™ © 2006 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Published and distributed by Ubisoft Entertainment with Bethesda Softworks LLC. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.™ & © 2006 CBS Studios Inc. STAR TREK and Related Marks are Trademarks of CBS Studios Inc. All Rights Reserved. CBS, the CBS EYE logo, and related marks are trademarks of CBS Broadcasting Inc. All Rights Reserved.® & © 2006 Paramount Pictures. All Rights Reserved. Developed in association with Mad Doc Software, LLC. Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Mad Doc Software, Mad Doc®, Mad3D, MadAI, MadVR, the Mad Doc flask logo, and the Mad Doc pill logo are either registered trademarks or trademarks of Mad Doc Software, LLC. in the United States and worldwide. All rights are reserved. Uses Bink Video Technology. Copyright © 1997-2006 by RAD Game Tools, Inc. This entertainment software product contains software technology licensed from Activision Publishing, Inc. © 2006 "Activision" is a registered trademark of Activision, Inc. All Rights Reserved. Copyright © 1997-2006 by RAD Game Tools, Inc. Uses ENet. Copyright © 2002 Lee Salzman. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, the Xbox logos, and the Xbox Live logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. All rights reserved.

Gabentischlein deck dich!

Nur hier, nur jetzt und nur für Sie: Preise im Wert von 5.400 Euro! Die kostbaren Erzeugnisse stellen Sapphire, MSI und Hama zur Verfügung. Teilnehmen ist Ehrensache! Diese Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen **PC Games** und **PC Games Hardware** statt.

Ein Preis geht noch, ein Preis geht noch raus! Ihre Gewinne:

GRAFIKPOWER VON SAPPHIRE

Sapphire verlost vier Exemplare der schnellen Ati X1900 XTX in PCI-Express-Bauweise. Zwei der Karten gibt es in der wassergekühlten Toxic-Variante, bei der auch ein Wärmetauscher dazugehört. Zwei PURE-Innovation-Hauptplatinen für den Sockel 939 runden die begehrenswerte Palette der Preise ab.

Gesamtwert: € 1.800,-

SAPPHIRE

Je 2x TOXIC X1900 XTX
PURE Innovation PI-A9RX480
Radeon X1900 XTX

MSI: ALLES SO SCHÖN LEISE

MSI verlost ebenfalls drei Exemplare einer wassergekühlten Grafikkarte: die etwas schnellere Ati Radeon 1950 XTX. Die RX1950XTX-VT2D512E-HD in der Watercooled Edition bietet 512 Megabyte Grafikkartenspeicher. Im kompakten Wärmetauscher ist bereits die Wasserpumpe des geschlossenen Kreislaufes enthalten.

Gesamtwert: € 1.800,-

MSI MICRO-STAR INTERNATIONAL
innovation with style

3x RX1950XTX-VT2D512E-HD:
Watercooled Edition

MULTIMEDIA VON HAMA

Damit beim Spielen oder an der Heimkino-Anlage auch der richtige Sound dröhnt, spendiert Hama sieben 2.1-Systeme Sonic Digital 1.000. Praktisch für die Netzwerkparty: Die Woodland-Midi-Tower-Tasche macht den PC-Transport leicht. Super: Es gibt auch noch zehn SL560-Keyboards im Slimline-Format!

Gesamtwert: € 1.800,-

hama

Je 10x Midi-Tower-Tasche,
Woodland Slimline Keyboard SL560

7x 2.1-Subwoofer-System
Sonic Digital 1.000

DAS MUSST DU WISSEN!

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie uns einfach folgende Frage:

Was feiert PC ACTION?

a) Elfmeter
b) Elf Jahre ACTION!
c) National-Elf
d) National-Ork

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 22. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der **7. Februar 2007**.

JETZT DOPPELT SO SCHNELL SURFEN!*

Sie surfen analog oder mit ISDN? Über AOL, T-Online, Arcor etc.? Oder Sie nutzen einen Internet-by-Call-Anbieter?

SMART SURFER

Dann können Sie mit der kostenlosen WEB.DE SmartSurfer Software ganz einfach sparen! Jetzt downloaden unter www.smartsurfer.de

***ISDN-Nutzer surfen mit doppelter Geschwindigkeit**

Mit Modem oder ISDN supergünstig surfen und

bis zu 70%

Onlinekosten sparen!

Stand: 14.11.2006

NEU

TÜV Zertifizierte Einwahlsoftware

- Aktuelle Tarife
- Geprüfte Anbieterauswahl
- Sicherer Verbindungsaufbau

- **IMMER GÜNSTIG:** Bei jeder Einwahl ins Internet zeigt Ihnen der WEB.DE SmartSurfer aus hunderten von Internet-by-Call-Tarifen diejenigen an, die gerade besonders günstig sind. Einfach gewünschten Tarif anklicken und lossurfen!
- **IMMER AKTUELL:** Alle Tarife immer auf dem neuesten Stand dank automatischer Online-Aktualisierung.
- **FREIHEIT:** Keine Vertragsbindung! Keine Grundgebühr! Kein Providerwechsler nötig! Abrechnung bequem über Ihre monatliche Telefonrechnung!
- **SICHERHEIT:** Integrierter Dialer-Schutz!

JETZT VON DER HEFT-CD STARTEN. ODER KOSTENLOS DOWNLOADEN UNTER WWW.SMARTSURFER.DE

SEGELN FÜR DEUTSCHLAND 32nd AMERICA'S CUP
UNITED INTERNET TEAM GERMANY
WEB.DE ist offizieller Sponsor der Deutschen Kampagne

Member of united internet

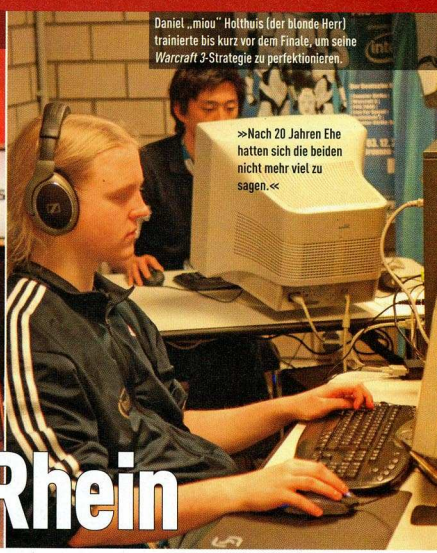
SUCHE | EMAIL & CO. | SHOPPING | NACHRICHTEN | PORTAL

WEB.DE

E-SPORT

Hochkonzentriert liefern sich zwei *FIFA 06*-Spieler ein spannendes Duell.

»Sind sich oft näher als gedacht: Cybersex-Partner.«



Daniel „miou" Holthuis (der blonde Herr) trainierte bis kurz vor dem Finale, um seine *Warcraft 3*-Strategie zu perfektionieren.

»Nach 20 Jahren Ehe hatten sich die beiden nicht mehr viel zu sagen.«

ESL PRO SERIES FINALS SEASON 9

Ballermann am Rhein

Spiele machen ja angeblich brutal und blöd. Doch der einzige Psychopath bei den ESL Pro Series Finals war unser Reporter.

ESL PRO SERIES FINALS | Erstes Dezember-Wochenende, Kölner Tanzbrunnen an den Rheinterrassen: Schauspiel-Ensembles und schale Witze reißende Kabarettisten, die sonst hier auftreten, haben Sendepause. Heuer näseln virtuelle *Counter-Strike*-Einsatzleiter unablässig „Geht in Deckung! Geht in Deckung!", durch die Raumlautsprecher des 1928 eingeweihten Kultur- und Freizeitparks. Willkommen bei den Pro Series Finalspielen der ESL (Electronic Sports League).

DAS NIVEAU IST LOS

Das Publikum bei den ESL Finals denkt freilich nicht im Traum an eine Flucht unter die Stühle im vollbesetzten Theatersaal, sondern geht lautstark mit, als die deutschen Top-Teams in *Counter-Strike 1.6* und *Counter-Strike Source* zum finalen Duell um die deutsche Meisterschaft aufspielen. Bereits in der neunten Saison, krönten die Finalspiele der größten europäischen Spiele-Liga die ESL Pro Series. Um Preisgelder in Höhe von 165.000 Euro balgten sich nicht nur die *Counter-Strike*-Clans, sondern auch *Warcraft 3*-Schlachtenlenker und Profikicker in *FIFA 06*. Rund 4.000 Zuschauer verfolgten dabei E-Sport vom Feinsten. „Tatsächlich ist das Niveau in den vergangenen Jahren sprunghaft gestiegen", sagt ESL-Sprecher Jan Sahmann, „inzwischen sehen wir mit der zunehmenden Professionalität der Spieler zwar nicht mehr die ganz spektakulären Leistungssteigerungen wie zu Beginn der Liga. Dennoch zeigt sich in Details besonders bei *Counter-Strike*, dass die Teams weitaus effektiver gemeinsam agieren und präzise miteinander abstimmen, wann welche Granate geworfen oder welcher Bereich für den Gegner vernebelt wird."

SPÄTZÜNDER MOUSESPORTS

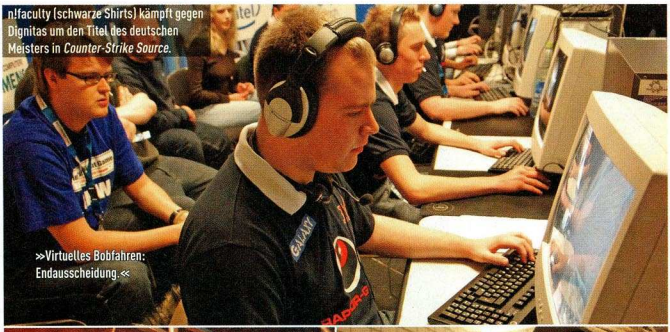
Eine wahre Achterbahnfahrt erlebt mit dem Beginn der Endspiele das Team Mousesports, in der Szene längst nicht mehr als unbedingter Favorit gehandelt. Einen ersten Dämpfer verabreicht den Berlinern das Team Alternate aTTaX, das sich im Auftaktmatch am Freitag mit 16:7 Runden souverän gegen den zeitweise fast wehrlos erscheinenden Rekordmeister durchsetzt. Tags darauf treffen Mousesports im sogenannten Loser Bracket (Duell der Verlierer) auf das *Counter-Strike*-Team von SK Germany, das bereits am Freitag mit 16:8 gegen die a-Losers verlor. Mousesports wirken wie ausgewechselt. Statt der noch am Vorabend demonstrierten fassungslosen Ratlosigkeit schreien und toben sich die Mäuse in den vor dem Publikum streng abgeschirmten Spiele-Katakomben zum 16:13-Sieg – und sind plötzlich wieder im Rennen um den Titel. Da wenig später das aTTaX-Team im Winner Bracket (Kampf der Gewinner) gegen die a-Losers verliert, stehen sich die beiden Rivalen vom Auftaktspiel (Mousesports und aTTax) im sogenannten Consolation Finale, dem kleinen

Sah auch in dieser Saison wieder Top-Leistungen: ESL-Sprecher Jan Sahmann.

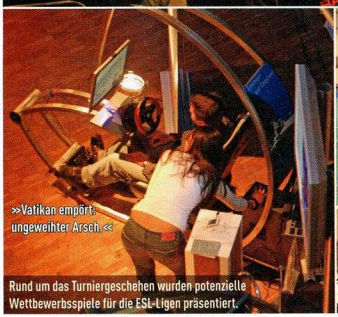
»Zieht nicht immer bei Frauen: Cabrio fahren.«

»Todlangweilig: Sitzstreik.«

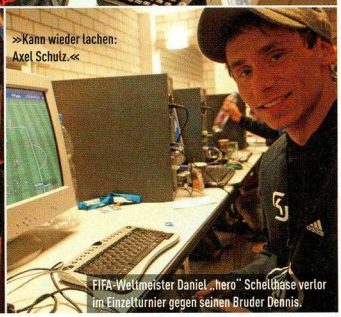
Die Zuschauer bekamen emotionsgeladene Wettbewerbe geboten.


n!faculty (schwarze Shirts) kämpft gegen Dignitas um den Titel des deutschen Meisters in *Counter-Strike Source*.

>>Virtuelles Bobfahren: Endausscheidung.<<


>>Vatikan empört: ungeweihter Arsch.<<

Rund um das Turniergeschehen wurden potenzielle Wettbewerbsspiele für die ESL-Ligen präsentiert.


>>Kann wieder lachen: Axel Schulz.<<

FIFA-Weltmeister Daniel „hero" Schellhase verlor im Einzelturnier gegen seinen Bruder Dennis.

Finale, erneut gegenüber. Mousesports lässt sich die Gelegenheit zur Revanche nicht entgehen: Die Hauptstädter siegen nach aufopferungsvollem Kampf gegen das Alternate-Werksteam mit 16:9. Die Zuschauer feiern und beklatschen derweil vor der gigantischen Übertragungsleinwand im Theatersaal jede gelungene Aktion.

WIR SIND HELDEN

Am Sonntag gibt es dann das wahre Endspiel: Die ungeschlagenen a-Losers gegen Mousesports. Auf den Finalkarten de_train und de_inferno schießen sich die Mouz-Spieler dank überragender Einzel- und Mannschaftsleistungen mit 16:3 und 16:11 zum fünften ESL-Pro-Series-Sieg. Als besonders treffsicherer Spieler erweist sich Blizzard, der sein Team durch präzise Schüsse und gutes Stellungsspiel perfekt unterstützt. Nicht minder dramatisch verläuft das Turnier der vier besten deutschen Schlachtenlenker bei *Warcraft 3*. Im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit stehen einmal mehr Daniel „miou" Holthuis, Johannes „hanf" Morlo, Andrew „fire_de" Regendantz und Minh „Spell" Nguyen. Besonders „Spell" und „miou" gelten in der Szene als Erzrivalen schlechthin, verlor der Deutsch-Vietnamese „Spell" doch die vergangenen drei Final-Schlachten gegen den Schüler aus Aurich. Spiele dieser Kontrahenten gelten als wahre Leckerbissen. Während sich normalsterbliche *Warcraft*-Spieler allenfalls eine muntere Viertelstunde pro Begegnung bekriegen, darf man bei diesen Top-Strategen gern mal ein gutes Stündchen ununterbrochener Scharmützel erwarten.

EIN MANN HAT SECHS

Holthuis sieht sich selbst als defensiver Spieler: „Ich versuche oft, schnell eine zweite Goldmine zu bekommen, um mir dann einen Ressourcen-Vorteil aufzubauen. Aber manchmal werde ich auch sehr offensiv, störe früh oder lasse mich auf sogenannte Mikro-Fights ein, in denen jeder versucht, keine Einheit zu verlieren und gleichzeitig immer mehr Truppen nachzuproduzieren." Diese Strategie geht für den sympathischen Norddeutschen auch diesmal auf. Bereits seinen sechsten deutschen Meistertitel holt Daniel Holthuis am Finaltag heim nach Ostfriesland – das ist kein Witz.

KICK LEBENDIG

Die „Fußball-Zwillinge" Daniel und Dennis Schellhase dominieren in Köln einmal mehr *FIFA 06*. In der Einzelausscheidung setzt sich Dennis „sty!a" Schellhase durch, im Team siegen beide mit ihrem Clan SK Gaming. „Wenn einer von uns einen Titel gewinnt, dann ist das für uns so wie die Arbeit von beiden", meint Daniel „hero" Schellhase. „Im Training pusht ja der eine den anderen immer wieder." Dem amtierenden Weltmeister ist die Unterstützung des Bruders besonders wichtig. „Der Druck von außen ist größer geworden", räumt der Wirtschaftsinformatik-Student ein. „Man ist eben Weltmeister und darf dann kein Spiel verlieren. Aber ich mache mir selbst nicht so den Druck, weil ich nicht mehr ganz so viel trainiert habe. Das ist ja verständlich, wenn man ein halbes Jahr explizit für die Weltmeisterschaft trainiert hat." Dass die Kicker-Zwillinge auch mit weniger Übungseinheiten die deutsche *FIFA*-Szene eindeutig dominieren, spricht für die herausragenden Qualitäten der Gelsenkirchener Ruhrpottjungs.

Christoph Holowaty

Info: www.esl.eu

LIES MICH!

Zweiter Platz für die Ladys von Alternate aTTaX auf Dreamhack-Netzwerk-Party

Foto: readmore.de

E-Sport | Nur knapp schrammten die fünf Spielerinnen von Alternate aTTaX am Sieg beim Female-Turnier der Dreamhack-Netzwerk-Party in Schweden vorbei. Dabei erreichten die aTTaX-Ladys ausgezeichnete Ergebnisse: Bereits in der zweiten Runde gewannen sie gegen Les Seules, bekannt aus ihrer Fernseh-Show „PlayUs.tv". Im Finale hießen die Siegerinnen dann aber Hacker.victory (China). (GO)

Info: www.readmore.de

SK ohne deutsches *Counter-Strike*-Team

E-Sport | Die Überraschung war groß, als SK-Clan-Chef Alexander „TheSlash" Müller-Rodic (30) bei den ESL Pro Series Finals in Köln verkündete, dass der Traditionsclan im neuen Jahr erstmals kein *Counter-Strike*-Team mehr hat. Damit geht eine Ära zu Ende, die bis in die alten Zeiten der Duelle mit dem TAMM-Clan zurückreicht. Das Team um Tim „Mason" Kleemann (21) qualifizierte sich für die EPS Finals und das KODE5 Finale, schnitt dort allerdings nicht optimal ab. (GO)

Info: www.readmore.de

Grubby trifft in Frankreich auf ToD

Foto: readmore.de

E-Sport | Die ESL Extreme Masters laden am 7. Januar zum Intel Friday Night Game nach Paris. Mit dabei sind die *Warcraft 3*-Stars Manuel „Grubby" Schenkhuizen (20) aus den Niederlanden und der Franzose Yoan „ToD" Merlo (21). In *Counter-Strike* treffen Mousesports aus Berlin und das französische GoodGame aufeinander. Für spannende Duelle sollte also gesorgt sein. (GO)

Info: www.esl.eu

2007 findet der ESWC in Paris statt

E-Sport | Der Electronic Sports World Cup (ESWC) läuft vom 5. bis 8. Juli 2007 im Expo Park Paris. Die Veranstalter erwarten 50.000 Zuschauer. Eine große Live-Bühne sowie Spiele-, Zuschauer- und Messebereiche finden auf 12.000 Quadratmetern ausreichend Platz. (GO)

Info: www.eswordcup.com

Happy Birthday, Ocrana!

E-Sport | Kaum zu glauben, aber wahr – Ocrana wurde nun zehn Jahr'! Vor zehn Jahren wurde der Clan gegründet, der lange Zeit den deutschen und internationalen E-Sport prägte und sich zunächst auf *01* konzentrierte. Später ergänzten Titel wie *Warcraft 3*, *FIFA* und selbstverständlich *Counter-Strike* das Repertoire. In diesem Taktik-Shooter war der Clan lange Zeit einer der besten in Deutschland und gewann zahllose Netzwerk-Partys und gleich zwei Mal die ESL Pro Series. Zu Beginn des Jahres 2006 zog sich Ocrana weitesgehend aus dem E-Sport zurück. Wir gratulieren den Pionieren der virtuellen Scharmützel von ganzem Herzen zum zehnjährigen Bestehen und hoffen auf ein baldiges Wiedersehen nicht nur bei den verbliebenen E-Sport-Titeln wie *Live For Speed*. (GO)

Info: www.ocrana.com

Netzwerk-Partys und Online-Spiele rulen, wie es neudeutsch heißt. Was geht wo wie ab? Unser Experte Gerriet Ohls weiß es. Und das Beste: Er verrät es Ihnen!

GERRIET OHLS
Online-Fachmann
datawave@readmore.de

„Grubby und Mousesports gewinnen die EPS Finals wie jeden Winter – nichts Neues. Trotzdem waren die Leistungen auch diesmal wieder sehr beachtlich!"

MSI EDITORS LAN 2006

Siegertypen

Das *Counter-Strike*-Team der PC ACTION fuhr zur Münchener MSI EDITORS LAN 2006 und belegte den ersten Platz.

NETZWERK-PARTY | In München wurde das beste Redakteurs-*Counter-Strike*-Team Deutschlands gesucht. Unter dem Namen „Zielgruppe" machten sich die Kollegen Blumenthal, Ciszewski und Gürnth auf den Weg, um gemeinsam mit Ansgar Steidle (*PC Games*) und René Weinberg (*Windows Vista*-Magazin) das Turnier für Computec zu rocken. Nachdem das Computermagazin *Chip* weggeputzt und der *PC Games*-Trupp vernichtet worden war, bekamen die *Gamestar*-Jungs zu spüren, welches Team die dicksten Kronjuwelen besitzt. Nach Hause ging jeder von den Fünfen mit einem High-End-PC und einem dicken Siegerlächeln! Christian Gürnth

Info: www.msi-technology.de

Bei der Siegerehrung von links nach rechts: Frau 1, A. Steidle, Frau 2, L. Ciszewski, R. Weinberg, C. Gürnth und D. Blumenthal.

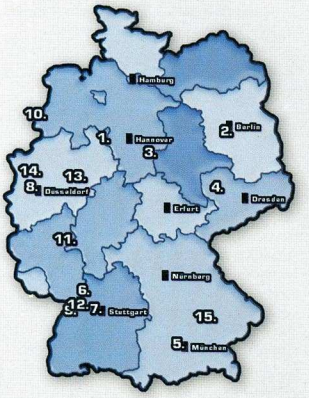
Das schwedische Top-Team NiP ließ auf der CPL Nordic in Jönköping die Konkurrenz weit hinter sich.

E-SPORT | 16 *Counter-Strike*-Teams waren zur schwedischen Mega-Netzwerk-Party Dreamhack (8.000 Teilnehmer) gereist, darunter die ESWC-Gewinner Made in Brazil, die Finnen von 69°N-28°E (ehemals hoorai), das französische Team Against All Authority und die Frauengruppe Les Seules aus Schweden. Gegen das starke Geschlecht hatten die Damen allerdings keine Chance und schieden bereits in der Vorrunde aus. Besser machte es SK Gaming (die schwedische Niederlassung), doch auch dieses Team hatte im Achtelfinale nichts mehr zu lachen. Das Endspiel entschieden die Ninjas in Pyjamas für sich, das wohl erfolgreichste *Counter-Strike*-Team des Jahres 2006. Im Finale setzten sich die *Counter-Strike*-Profis aus Stockholm gegen die Dänen von H2K Gaming souverän mit 2:0 durch. Preisgeld gab es zwar nicht, dafür sicherten sich die Schweden ihre Tickets für das große Finale der CPL World Season in Dallas (Texas), wo sie als Favorit an den Start gehen. Die Szene ist sich einig, dass dort kaum ein Team den Schlafanzugkämpfern Einhalt gebieten kann. Gerriet Ohls

Info: www.cplnordic.com

DA MUSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN SPIELERFETEN



Mithilfe der LAN(d)karte finden selbst Orientierungsdeppen die Netzwerk-Party ihrer Wahl. Nachfolgend die heißesten Spielerfeten für die nächsten Monate.

	PARTY	DATUM	PLZ/ORT	TEILN.	WWCL	ANM. STATUS	URL
	DEUTSCHLAND						
1	SNC-Systeam-LAN	26.01.2007	31655 Stadthagen	555	✗	■	www.snc-systeam-lan.de/
2	12th [green|mile] Classic	09.02.2007	15827 Rangsdorf	232	✓	■	http://www.greenmile-lan.com/
3	LANarena 13	16.02.2007	38871 Ilsenburg	610	✓	■	http://www.lanarena.de/
4	GrimmaLan VI	23.02.2007	04668 Grimma	333	✗	■	www.grimmalan.de/
5	FighterNight #9	23.02.2007	81249 München	504	✗	■	www.fighternight.de/
6	Zockparade XI	23.02.2007	76297 Stutensee	400	✗	■	www.netquarter.org
7	ESC-LAN VII	02.03.2007	72186 Empfingen	324	✗	■	www.esc-lan.de/
8	[Da-Ruler]RealLan XII	16.03.2007	45147 Essen	222	✓	■	www.da-ruler-ev.de
9	LANkreis 7	23.03.2007	76275 Ettlingen	255	✗	■	www.lankreis.net/
10	Maxlan 11	23.03.2007	49716 Meppen	200	✓	■	www.maxlan.de
11	La-Network #4	30.03.2007	65321 Heidenrod	176	✓	■	www.La-Network.de
12	Convention-X-Treme 9	06.04.2007	76689 Karlsdorf	504	✗	■	www.convention-x-treme.de/
13	Boerde LAN 15% vol.	04.05.2007	59609 Anröchte	500	✗	■	www.boerde-lan.de/
14	B:K Nightlife	18.05.2007	44627 Herne	500	✗	■	www.bk-nightlife.de/
15	LANreal V	01.06.2007	84130 Dingolfing	224	✗	■	www.lanreal.de
	ÖSTERREICH						
	nur48stunden Teil 20	23.02.2007	8200 Gleisdorf	330	✗	■	www.nur48stunden.at
	LAN-4-FUN 2007	23.02.2007	5252 ASPACH	300	✓	■	www.lan-4-fun.at
	SCHWEIZ						
	Lan 4 You, a lan to be	12.04.2007	3150 Schwarzenburg	200	✗	■	www.lan4you.ch
	bytewarz reloaded	13.04.2007	5330 Bad Zurzach	300	✗	■	www.bytewarz.ch
	Special-Night-Lan	20.07.2007	3000 Bern	1600	✗	■	www.special-night-lan.net

Jetzt noch günstiger!

Die AOL DSL ECHTPREIS GARANTIE!

AOL lichtet den Tarifdschungel:
Mit den individuellen AOL DSL Flatpacks® ist garantiert Schluss mit versteckten Kosten!

· SURF ·

AOL DSL Anschluss (bis zu 2 Mbit)
AOL DSL Flatrate

Echtpreis mtl.: ~~24,98 €~~
19,99 €

Sie benötigen weiterhin einen Telefonanschluss (Dt. Telekom)

Ihre Vorteile:

- keine DSL-Einrichtungsgebühr
- DSL-Modem für 0 €
- unbegrenztes, schnelles Surfen

· SURF & PHONE ·

AOL DSL Anschluss (bis zu 2 Mbit)
AOL DSL Flatrate
AOL Phone Flatrate

Echtpreis mtl.: ~~34,97 €~~
29,99 €

Sie benötigen weiterhin einen Telefonanschluss (Dt. Telekom)

Ihre Vorteile:

- keine DSL-Einrichtungsgebühr
- DSL-Modem mit integrierter Telefonbox für 0 €
- unbegrenztes, schnelles Surfen
- unbegrenztes Telefonieren ins dt. Festnetz

· SURF & PHONE *HIGHSPEED* ·

AOL DSL Anschluss (bis zu 16 Mbit)
AOL DSL Flatrate
AOL Phone Flatrate

Echtpreis mtl.: ~~49,97 €~~
44,99 €

Sie benötigen weiterhin einen Telefonanschluss (Dt. Telekom)

Ihre Vorteile:

- keine DSL-Einrichtungsgebühr
- WLAN-Router mit integrierter Telefonbox für 0 €
- unbegrenztes Highspeed-Surfen
- kabellos surfen im ganzen Haus
- zukunftsfähig für TV über das Internet (IPTV)
- unbegrenztes Telefonieren ins dt. Festnetz

ECHT WICHTIG!

Ob und mit welchen Bandbreiten (bis zu 1 Mbit, 2 Mbit, 6 Mbit und 16 Mbit) DSL für Sie verfügbar ist, erfahren Sie unter www.aol.de/dsl. Für die Hardware berechnet AOL einmalige Versandkosten in Höhe von 8,99 €, bei Zahlung per Nachnahme fallen Nachnahmegebühren in Höhe von 6,86 € an. Die Vertragslaufzeit von AOL DSL und/oder AOL Phone beträgt nur 12 Monate, mit Verlängerung um 12 Monate, sofern nicht einen Monat vor Vertragsende gekündigt wird.

Mehr Informationen erhalten Sie im Fachhandel, unter www.aol.de/dsl oder 01805-52 20 (12 Cent/Min.)

unkompliziert und schnell

AOL®

Stiftung Warentest GUT test 5/2006

connect SEHR GUT Heft 4/2006

Computer Bild AOL – bundesweit die günstigste Flatrate.

LESERBRIEFE

Leseprobe:

Schönes Leben noch!

»Jetzt pass auf, du Schwein, dir geht das Alibi ab! Oder etwa nicht?« Der Kommissar schlug mit der Faust auf den Tisch. »Außerdem hat Schmidt *gesehen*, wie du drei Männer mit dem Messer aufgeschlitzt hast!« Während er brüllte, tanzten zwischen den Mundwinkeln feine Speichelfäden. Gunter Eckstein galt in Polizei- und Verbrecherkreisen als harter Hund. Und das zeigte er dem 38-jährigen Verdächtigen mit aller Macht.

»Herr Schmidt muss sich getäuscht haben«, sagte der Mann, der in Hand- und Fußfesseln an dem kleinen Tisch saß. »Um Gottes Willen, mein Nachbar ist 93 Jahre alt, ich weiß nicht, was er da gesehen hat. Ich habe kein *Counter-Strike*! Außerdem, es ist nur ein Spiel, das sind keine Menschen, was soll das?« Die Schweißtropfen auf Harry Fenkels bis auf einen Mohikaner kahl geschorenen Schädel zitterten wie Kaninchenbabys in einer Schlangengrube.

»Hey, Freundchen, wir schreiben das Jahr 2008 und es ist jetzt seit einem Jahr verboten, Killerspiele zu besitzen oder gar zu spielen, also komm mir nicht frech«, dröhnte Eckstein beinahe hysterisch. Seine kleinen Augen funkelten. »Du schwitzt. Du hast Angst. Ich schwör dir, dazu hast du Grund. Ich krieg dich auch wegen Hehlerei von brutalen Spielen dran und dann wirst du dir wünschen, nie geboren worden zu sein!«

*

Lebenslänglich mit anschließender Sicherheitsverwahrung. Das Gerichtsurteil hatte Harry getroffen wie ein Vorschlaghammer. Da stand er nun in der Zelle. Als der Neue. Wie auf dem Präsentierteller vor seinen neuen Lebensabschnittsgefährten. Rechts leckte sich ein gewaltiger Fleischberg die Lippen, als freue er sich auf die erste gemeinschaftliche Dusche. »Na, Alter? Ich bin Hubert. Hab zehn Jahre gekriegt. Musste einen Profiboxer killen, weil er mit meiner Freundin gesprochen hat«, zischte der Muskelberg gefährlich. »Der da drüben«, Hubert deutete auf einen kleinen, drahtigen Kerl, der sogar im Gesicht und am Schädel tätowiert war, »das ist Torben. 15 Jahre für dreifachen Mord. Die Mädels wollten ihn beim Strip-Poker bescheißen.« Hubert lachte rau. »Und der auf dem Bett ist Ferdinand.« Der Farbige sprang auf, grinste und ließ eine Reihe elfenbeinweißer Zähne blitzen. »Bankraub. Dummerweise ist mir die GSG 9 in die Quere gekommen. Musste alle umlegen. Und? Warum bist du hier, Süßer?« Harry musste schlucken. »Ich bin unschuldig ...« Durch die Zelle tönte schallendes Gelächter. »Mann, das sagen alle«, gluckste Torben. Harry senkte den Kopf. »Na gut, ist eh schon alles egal: Ich hab lebenslänglich, wegen *Counter-Strike* ...«

Hubert, Torben und Ferdinand wichen beinahe zeitgleich einen Schritt zurück, fast wie bei einer Choreografie. »Fuck, Alter! Ein Killerspiel-Spieler!«, jaulte Tattoo-Torben. In den Gesichtern der Männer spiegelte sich Angst. Nein, Panik sogar. »Oh Gott, ich muss hier raus«, flüsterte der riesige Hubert mit brüchiger Stimme. »Mit einer perfekt ausgebildeten Amokmaschine in einer Zelle.« Eine Träne verließ sein rechtes Auge.

Schönes Leben noch!
Harald Fränkel, Roman, 365 Seiten
6,66 Euro
Verlag Computec Media
ISBN-0815-4711-666

Montage: Carola Giese, Foto: Marco Leibetseder

MACHT BITTE ERNST!

[...] Ich liebe eueren Schreibstil und wie ihr manche Leserbriefe durch den Kakao zieht. Sicher sind die meisten meiner „Mitleserinnen und Mitleser" derselben Meinung. Dennoch habe ich in der aktuellen Ausgabe etwas gefunden, was mich persönlich gestört hat. Der Brief von Herrn David Mothwurf war sicher kein Brief, den man hätte in solch einer Form abdrucken und beantworten müssen. Im Prinzip hat er ja Recht. Als rechtsextrem oder ausländerfeindlich würde ich keine euerer Bildunterschriften oder Texte abstempeln, jedoch sind sie teilweise nicht wirklich weit davon entfernt. Sexistisch sind sie teilweise auf jeden Fall. Aber dies macht euer Magazin einfach aus. Ich bin der Meinung, macht weiter so, aber Briefe in dieser Form sollten [...] ernsthaft beantwortet werden, da sonst der Eindruck entstehen könnte, sicher auch entstehen wird, dass die Leser nicht ernst genommen werden. [...]

DANIEL SEELINGER, PER E-MAIL

Wir denken in aller Ruhe darüber nach, ob wir gegebenenfalls auch mal ernsthaft antworten sollten ... Nein,

ER SCHÄMT SICH

In der Ausgabe lese ich einen Brief von jemandem, der sich über Ihre vulgäre Art beklagt hat. Ich konnte ihm nur zustimmen. Es ist fünf Jahre her, 2001, als ich die letzte PC ACTION gelesen habe. [...] Jetzt lief ich gestern am Kiosk vorbei, [...] plötzlich sah ich die PC ACTION, da dachte ich mir „Schau ich mal, ob die immer noch so toll ist". 5 Euro bezahlt und ab nach Hause. Doch mit jedem Blättern wurde der Schock größer. [...] Regelrecht geschämt habe ich mich, solch einen Schund zu kaufen, zugleich war ich bestürzt, was aus der PC ACTION gewor-

den ist. Ich weiß ja nicht, was in den fünf Jahren alles passiert ist. Ob Sie vielleicht mal kurz vor der Schließung standen und ein neues Konzept suchten, aber soll dies der Fall sein, dann verstehe ich nicht, wie Sie sich DAMIT gerettet haben. [...] Ich schreibe Ihnen bestimmt nicht vor, dass Sie Ihr Konzept ändern, aber ich werde mir so ein geschmackloses Magazin [...] nicht mehr zulegen. Aber ich rate Ihnen, lieber wieder ein kompetentes und seriöses Konzept zu führen wie dies noch 2001 der Fall war. [...]

SIMON HORT, KAISERSLAUTERN

Sehr geehrter Herr Hort, ein Punkt in Ihrem Schreiben erscheint uns wichtig, der ist es wert, aufgegriffen zu werden. Der Kioskverkäufer hat Sie um einen Cent beschissen. Die Sau.

BEWERBUNG

hallo erstmal wollte ich sagen das euer magzin super ist ihr schafft es jedes noch so ernstes und brutales spiel lustig darzustellen. ok jetzt zu meinem eigentlichen anliegen. braucht ihr praktikanten ??? wenn ja meldet euch bei mir. [...]

JUAN KRAFT, PER E-MAIL

Warum? Kennst du jemanden, der geeignet wäre?

BESCHWERDE

Ihr Schweine! Ihr habt meinen Leserbrief nicht abgedruckt!

Exakt, Schlaubi Schlumpf. Und diesmal wirst du feststellen, dass wir deinen Namen weggelassen haben.

GOTT HILF FISHER!

Betrug, Verrat! Das kann nicht sein! Als ich die neue Ausgabe 1/2007 in den Händen hielt und einen Blick auf den Redaktionsspiegel warf, erlitt ich fast einen Herzinfarkt: Christian Gürnth schreibt bei Splinter Cell: Double Agent tatsächlich: „Solid Snake ist der schärfere Typ." Wie kann dieser gottverdammte Schwachmat nur so einen Müll schreiben? [...]

MARK DROSTEN, PER E-MAIL

Mit einer Tastatur, lieber Mark, mit einer Tastatur.

ABSCHIEDSBRIEF

Hallo PC ACTION, es tut mir in der Seele weh, aber nach acht tollen Jahren muss ich Abschied nehmen. Und das hat NICHTS mit eurem Stil zu tun. Das zu sagen ist der einzige Grund für diese Mail. Vielmehr ist euer Stil der Grund, warum ich nicht schon viel früher gekündigt habe, denn Zeit, um alles zu lesen, hab ich schon länger nicht mehr. Aber es macht einfach Spaß, beispielsweise die Leserbriefe zu lesen. Manchmal schießt ihr sicherlich etwas über das Ziel hinaus mit euren derben Kommentaren und Sprüchen, aber selbst das ist immer noch besser als eine trockene Abhandlung wie man es in anderen Magazinen findet. Insbesondere möchte ich mich von dir, Harald, verabschieden. [...] Ich erinnere mich immer noch gut und gerne, wie ich mich bei einem deiner ersten Artikel im Heft kugelig gelacht hab (ich glaub KKND 2 war das, bin mir aber nicht mehr sicher). Du bist das Maß, an dem sich all deine Kollegen messen müssen. Und mehr als 0,9 Fränkel wird nie einer erreichen. Also, macht's gut und macht vor allem weiter so. [...] PS: Falls ihr das irgendwie abdrucken oder sonstwie im Heft veräppeln solltet, sagt mir bitte in welcher Ausgabe, damit ich die nicht verpasse.

RALF JAISER, PER E-MAIL

Logisch, DIE 4,99 ziehen wir dir natürlich noch aus der Tasche, du Deserteur!

DAS KANNST DU DIR SCHENKEN!

Liebes PC-ACTION-Team, Weihnachten steht vor der Tür und zu allem Überfluss der Geburtstag meines Freundes. Jahr für Jahr zermartere ich mir jetzt schon das Gehirn, um einfallsreiche tolle Geschenke für ihn zu finden. Da er ein leidenschaftlicher CS-Spieler ist (seit Jahren nicht davon abzubringen; mit eigenem Clan etc.), habe ich ihm natürlich auch schon was in dieser Richtung geschenkt, z.B. einen Satz von Mini-CS-Figuren. Und in diesem Zusammenhang habe ich mir ein neues Geschenk für ihn ausgedacht und zwar einen 3D-Aufbau der Map de_dust. Und nun kommt ihr ins Spiel (hoffentlich). Ich finde einfach keine ordentlichen Screenshots von eben dieser Map, zumindest nicht genügend von ein und demselben Setting, sodass ich es nachbauen könnte. Meine Bitte wäre, ob ihr mir vielleicht ein paar Screenshots zusenden könntet,

Foto: action press

»Echt lästig: Riesensackratte.«

REDAKTEURE AM PRANGER

Mir ist klar, dass Ralle Wollner nicht der Hellste ist ... aber dass er diesen Fakt nun auch noch so dermaßen übertrieben klarstellen muss wie in der aktuellen Ausgabe auf Seite 82 im Extrakasten „Reine Kopfsache" geht dann doch zu weit. Da schreibt der haarige Musik-Legastheniker nämlich dreist: „[...] dass es selbst eingefleischten Horror-Fans den Angstscheiß aus den Poren treibt." Ich kann mir gut vorstellen, dass es bei Herrn Wollner öfter mal vorkommt, dass er Exkremente ausschwitzt, da sich diese ja nun auch zuhauf in seinem Schädel angesammelt haben und seine unreine Haut derart große Poren vorweist, um solch einen Austritt zu ermöglichen, allerdings sollte angemerkt werden, dass normale Menschen keine Scheiße schwitzen, sondern Schweiß. Wie sagte mein Berufsschullehrer schon damals so schön: „Das Wichtigste beim Schweißen ist ... na ? Na? Das W!" Was haben wir gelacht ... Wollners Erguss war nicht so witzig. Der kann dafür ruhig mal einen schönen Anschiss bekommen. [...]

MARCUS AMELANG, PER E-MAIL

Dem ist nichts hinzuzufügen, echt Scheiße! Zur Strafe musste **Ralph Wollner** die größte Kaviar-Single-Party in Nürnberg besuchen, die „Mach mich an! 2006". Er war schon vorher erschüttert: „Igitt, da muss ich kotzen! Ich ekle mich vor Fischeiern!" Tja, da musste er durch, hatte er es doch auch wegen anderer Patzer verdient. Im besagten Test zu *F.E.A.R.: Extraction Point* bezeichnete er beispielsweise Bösewicht Paxton Fettel als Professor und Chef des Chemiekonzerns Armachem. Blöd, dass es sich bei Armachem um einen Rüstungs- und keinen Chemiekonzern handelt, Fettel sozusagen ein Produkt des Unternehmens ist (nicht der Boss) und „genauso wenig den Titel eines Professors hat wie Wollner den Grundschulabschluss" (Leser Andre Großmann). Last not least kam es zu Wertungsverwirrungen, deshalb sei erwähnt, dass German Street Racing 58 % bekam und Need for Speed 81 %, etwaige Werte bei Vergleichen mit anderen Titeln sind also nichtig. Na ja, immerhin FAST alles richtig, Wollner! Stellen Sie sich an dieser Stelle ein ironisches Räuspern vor.

UND DIE SIND AUCH DOOF!

REDAKTEUR	VERGEHEN	ANTRAGSTELLER
Carola Giese	Unsere Layouterin zeichnete dafür verantwortlich, dass es auf der Auftaktseite zu einer Panne kam: Die Fotos von Christian Gürnth und Marc Brehme waren vertauscht. Eine Strafe gab es dafür nicht, Frau Giese ist blond, hat große Brüste und ist damit doppel-D entschuldigt.	Bis Redaktionsschluss schrieben uns: Thorsten Hergesell, Andreas Berger, Michael Beverbruch, Stefan Cabolet, Jan K. Schäfer, Robert Manteufel, Alexander Tinius, Erik Wiss, Ionel Greku, Sebastian Ruhnau, Patrick Kirst, Sebastian Cloos, Michael Theile, Max Böttcher, Heiko Kugler, Sebastian.Tolksdoerfer, Patrick Pätsch, Nils Knäpper, Christian Becker, Martin Meinel, Julian Knippel, Rainer Brohmann, Peter Loose, Sebastian Köhne, Stefan Großmann, Sebastian Merz, Fabian Wendel, Sebastian Merz, Alexander Schimank, Björn Steinberg.
REDAKTEUR	**VERGEHEN**	**ANTRAGSTELLER**
Christian Gürnth	Schrieb im Test von *Star Wars: Empire at War – Forces of Corruption*, dass es neue Einheiten für die Allianz und die Rebellen gebe und im Artikel zum *Microsoft Flight Simulator X* beim obigen Bild, dass darauf ein „Airbus 320 beim Steigflug" zu sehen sei. Nun, Allianz und Rebellen bei *Star Wars* sind natürlich dasselbe, was man im Gegensatz dazu vom Airbus 320 und einer Boeing 747-400 nicht behaupten kann. Nebenbei erwähnt ist der Airbus 320 nicht neu im Spiel, sondern vielmehr der A 321. Zur Strafe zwangen wir unseren überzeugten Vegetarier, ein Kilo Fleisch zu essen. Bei den Schafsaugen und Kamelgallen schlug er sich gut, die Maden mussten wir ihm allerdings püriert und mit Gewalt zuführen.	Christian Stäblein, Frank Stiele, Michael Lindner, Ingo Spormann

Fantastisch!

Holen Sie sich jetzt 3 Ausgaben der PC ACTION mit DVD im Mini-Abo und den original World-of-Warcraft-Kalender 2007 für nur 9,90 Euro! Sofort bestellen! (Nur solange der Vorrat reicht.)

Mit World of Warcraft durch 2007!
World of Warcraft ist das erfolgreichste Mehrspieler-Online-Spiel aller Zeiten – und ein Ende der Hitgeschichte ist noch lange nicht in Sicht. Der offizielle WoW-Kalender 2007 verwöhnt Sie Monat für Monat mit den schönsten Motiven aus der wunderbaren Online-Welt. Dazu gibt es jede Menge Informationen zum Spiel und umfangreiche monatliche Glossare. Ob Horde oder Allianz – hier findet jeder sein persönliches Lieblingsmotiv! Maße: 29,5 x 29,5 cm (29,5 x 59 cm)

PANINI COMICS
www.paninicomics.de

World of Warcraft © 2006 Blizzard Entertainment. All rights reserved.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, +49 (0)089 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: +43 (0)6246 8825277

Ja, ich möchte das Mini-Abo der PC ACTION.

Senden Sie mir drei Ausgaben der PC ACTION mit DVD + Gratis-Extra für nur € 9,90!

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:
WoW-Kalender 2007
(Art.-Nr.: 003049)
(Angebot nur solange der Vorrat reicht)

Absender

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Gefällt mir PC ACTION, muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 57,60/12 Ausgaben (= € 4,80/Ausgabe); Ausland € 69,60/12 Ausgaben; Österreich € 64,80/12 Ausgaben. Die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC ACTION wider Erwarten nicht, gebe ich dem Abo-Service nach Erhalt des zweiten Heftes schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. | | | | | | | | | | |

BLZ | | | | | | | | |

Kontoinhaber: _____

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D ca. 6-8 Wochen)

PA MI 15

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.

PC ACTION

bzw. falls es eine PC ACTION-Ausgabe gibt, in der es so was zu finden gibt, mir diese zu nennen? Vielen Dank im Voraus, eine verzweifelte Zocker-Freundin auf der Suche nach einem Geschenk.

JENNIFER MATE, PER E-MAIL

So, so, du willst also für deinen Freund was mit *Counter-Strike* nachbauen. Und hinterher heißt's dann wieder, niemandem in seinem Umfeld sei vorher was aufgefallen und so. Versuch lieber mit ihm zu reden, Jennifer!

SKANDAL DES JAHRES

Liebes PCA-Team, ich habe mir letzte Woche das Spiel Gothic 3 gekauft. Als ich das Spiel in mein CD-R Laufwerk gelegt habe, wollte ich installieren, doch das Laufwerk hat auf die CD nicht reagiert. Als ich versucht habe, das Spiel manuell zu installieren, habe ich keine Daten vorgefunden. Ich habe mich an den Hersteller gewandt, doch bis jetzt noch keine Antwort erhalten, denke gerichtlich vorzugehen. [...]

MARCO WALTER, PER E-MAIL

Mach das! Ist ja auch ein Skandal. Vorher würden wir aber das CD-Laufwerk durch ein DVD-Laufwerk ersetzen, sonst stehst du reichlich doof da.

SCHLEIMER

[...] Zuerst einmal wollte ich anmerken, dass die neueste Ausgabe der PC ACTION die mit Abstand beste ist, die ich jemals gelesen habe. Aber ich will jetzt nicht so sehr rumschleimen und gleich zum Thema kommen: [...]

CHRISTIAN BECKER, PER E-MAIL

Och, alles andere interessiert uns eigentlich nicht.

BUG-WAHN

Die letzte Ausgabe war wie immer gut gelungen. Das Einzige, was mir nicht besonders gefallen hat, war der Test zu Splinter Cell DA. Mit keinem Wort wurde erwähnt, wie viele Bugs die Verkaufsversion noch enthält. [...] Die ganzen Probleme treten übrigens nicht nur bei mir auf, habe im Internet schon bei mehreren Leuten gelesen, dass sie dieselben Probleme haben. In einem Test in einem Onlinemagazin wurde das Spiel sogar stark abgewertet aufgrund der Bugs. Ich hoffe, Sie weisen in der nächsten Ausgabe darauf hin.

SEBASTIAN METZE, PER E-MAIL

Im Test eines Onlinemagazins wurde *Splinter Cell: Double Agent* wegen der Bugs stark abgewertet. Sollen wir ausrichten. Vom Sebastian.

MEINER IST FETTER!

Hi, ihr Mit-Nahrungsmitteln-Onanierer, ich wollt' euch nur mal unter die Nase (das lange Ding im Gesicht, nicht in der Hose) reiben, dass ich 'ne 8800gtx hab. Muhahaha. Da könnt ihr mit euren 1950xtx oder was auch immer ihr benutzt, um euch den Arsch (gegenseitig) abzuwischen, abstinken. Ach, und bevor ich's vergesse: Ihr könntet mal schreiben, was ihr zum Spielen so benutzt (damit meine ich keine Frauen, sondern eure Computer). Ihr schreibt nämlich dauernd, dass ihr neben den fettesten Geschlechtsteilen auch die fettesten PCs habt. Wer's glaubt. Jeder weiß doch, dass mein PC besser ist. [...]

TIM NEUMANN, PER E-MAIL

>>Bodypainting wirkt nur auf schönen Körpern wie diesem.<<

Uns ist klar, warum du am Ende dann doch nur geschickt auf das Thema PC lenkst. Armer Tim! Aber seh's positiv, du hast bei Frauen größere Chancen auf Analverkehr.

KLUGSCHEISSER DES MONATS

[Von: Rosi-Kohler, Freitag, 1. Dezember, 13:45 Uhr]: ***Hallo, ich heiße Kevin Kohler, Rosi ist der Name meiner Mutter und ich bin auf diesem PC angemeldet. Ich hab die Mail geschrieben. Ich bin ihr SOHN, okay??? Jetzt zu meinem Anliegen: Euer mit Wodka abgefüllter Russe Alexander Frank hat sich mal wieder beim Test zu Anno 1701 vertan. Der Holzkopf schreibt, er wünsche Hesse Elephantiasis. Hä? Das heißt wenn schon Elephantitis. Als Strafe schlage ich vor, er muss nach Afrika fliegen, sich dort als Elefant verkleiden und in der Elefanten-Paarungszeit mit seinem Elefanten-Schwänzchen wedeln, damit ... na ja, ihr wisst schon. [...]***

KEVIN KOHLER, PER MAIL

Du bist süß, Kevin, Sohn von Rosi Kohler. Kennst du eigentlich das Buch *Pinkel dir nicht selbst ans Bein*? Solltest du lesen. Denn Elephantiasis ist völlig korrekt. Wir formulieren es vorsichtig: Du bist jetzt die Schande der Familie. Deine Mama bindet dich nun sicher aus Scham bei einer Autobahnraststätte an einen Laternenpfahl und haut ganz schnell ab. Falls nicht, guckt sie zumindest künftig sehr genau, was du mit ihrem E-Mail-Anschluss treibst und enterbt dich. Schäm dich, Kevin, ehemaliger Sohn von Rosi Kohler.

[Freitag, 1. Dezember, elf Minuten später]: ***Sorry midder Elefantiasis, issch jo dneue Rechtschreibung, hoab i völlig vergessen. Früher hott mon das Elefantitis genannt, aber wege denne Scheisspäddagogge wurd des jo gändert. Uff Widersähe.***

KEVIN KOHLER, PER E-MAIL

Netter Versuch, seinen Hals noch aus der Schlinge zu ziehen, selbst wenn die hanebüchene Begründung „neue Rechtschreibung" zugrunde liegt. Aber nicht mit uns! Wir stellen dich natürlich trotzdem bloß, liebster Kevin. Und was lernen wir draus? Klugscheißer sollten ERST bei Wikipedia nachschauen und uns DANN schreiben.

Welcher Depp hat auf Seite 36 bei den Leserbriefen bei „Domina Ludens" folgenden Satz getippt: „Bei einem steifen Hals sollen Wärme und eine leichte Massage guttun"? SEIT WANN SCHREIBT MAN „gut tun" ZUSAMMEN? IDIOT!

DANIEL HECKMANN, PER E-MAIL

Hach, Daniel, wie solche lustigen Leserbriefe guttun! Wir lieben dich dafür und verraten deshalb nicht, wer hier jetzt der Idiot ist. Auch falls du das nicht verstehst: Es würde dir nicht guttun. Vertrau uns.

TROTTEL DES MONATS

Aloah! Heut Morgen beim Frühstücken hab ich gleich mal die neue PCA begutachtet und schnell zum „Schnitte in Spielen"-Thema durchgeblättert. Auf Seite 44, wo es um* [indiziert] *geht, steht drunter: „Bei V.I.E.R. bluten getroffene Gegner nur wenig und hinterlassen keine Lachen" ... LACHEN!!! Und genau das musste ich. Ich hab mir so vorgestellt wie das mit dem Lukilasz war [...]: „BUÄHHH Leute, wie soll ich denn Furcht so schreiben, dass es nicht* [indiziert] *heißt?" Als dann einer „4" gesagt, gestikuliert oder was auch immer hat, musste sich Herr Ciszewski vor Gelächter den Bauch halten. Mit dem Gedanken an das Wort *LACHEN* hat er dann Lachen statt Leichen geschrieben, ist ja auch fast dasselbe!

„DEFLOSDOOM", PER E-MAIL

Interessanter Ansatz. Du hast nur einen Denkfehler: Wir meinten nicht Leichen, sondern Lachen. Blutlachen. Lache wie Pfütze. Du verstehst? Wir tippen: eher nicht.

PC ACTION BESORGT'S EUCH!

AUF DVD
PC-ACTION-TV

REDAKTEURE AUF SPEED

Diese Ausgabe erwartet Sie auf der DVD neben der „Vorlesung des Monats" und „PC ACTION kocht" (Foto) wieder die Rubrik „PC ACTION spielt". Einmal mehr führen alte Säcke ihre Lieblingsspiele aus dem vergangenen Jahrhundert vor. Erleben Sie diesmal, wie Wolfgang Fischer den jungen Kollegen Dennis Blumenthal bei *Speedball 2* abledert, um dann gnadenlos gegen Joachim Hesse einzugehen.

>>Ist was ganz Normales, liebe Kinder: Sex unter Männern.<<

LESERBRIEF DES MONATS

[...] In der Vorschau zu Der Herr der Ringe Online auf Seite 70 sind im Kasten „Klassenkampf" drei Texte unsachgemäß gekürzt worden. Bei Barde, Jäger und Heermeister fehlt jeweils das letzte Wort. Oder ist das ein Rätsel? Ein Easteregg in der PCA? [...] Ha, ich weiß die Lösung: Es fehlen die Worte „Gegner", „besitzt" und „tragen". Habe ich gewonnen? Was ist mein Preis? [...]

ALEXANDER TINIUS, PER E-MAIL

Der Barde heilt die Gefährten und verbessert deren Eigenschaften mit seinen Gesängen. Im Solospiel schwächt er damit allerdings die Eigenschaften seiner

Der Jäger legt Fallen und zielt aus sicherer Entfernung auf seine Feinde. Bleibt er unverwundet, steigt der Schaden seiner Pfeile, von denen er einen unbegrenzten Vorrat

Das war tatsächlich ein versteckter Gewinnspiel und du warst der Einzige, der mitgemacht hat. Man konnte einen Lamborghini Murciélago gewinnen. Schade, dass deine Lösung komplett falsch ist. Richtig gewesen wäre „Riesenhoden", „aus Erdbeerpudding schnitzen kann", und „mit Schabracken-Eiter einreiben".

Der Heermeister unterstützt als Anführer seine Gefährten mit Stärkungs- und Heilzaubern. Im Solospiel schlägt er gut zu, kann jedoch generell nur mittelschwere Rüstungen

behilfe bezeichnet wird ... Schätze mal, das war aus PCA 01/07, Seite 13. [...]

ANDREAS KRUMBACHNER, PER E-MAIL

Ja, und es hat uns schockiert! Fanden wir richtig fies von denen. Der Ausschnitt war nämlich viel zu kurz. Bei den *Tagesthemen* haben sie wenigstens zusätzlich unser Titelblatt gezeigt.

HOBBYPHILOSOPH

Die Memoiren einer Klobürste: Es war nicht alles SCHEISSE! Wisst ihr, was ich euch damit sagen will?

THEO VOLLMANN, PER E-MAIL

Du glaubst an Wiedergeburt und sprichst aus Erfahrung.

PC ACTION HILFT

Hallo Jungs von PC ACTION, ich kaufe eure Zeitschrift schon lange und ich hatte mir gedacht, da ihr die Experten im Zocken seid, könnt ihr mir sicher weiterhelfen. Ich wollte mir 'nen neuen Rechner kaufen, ABER er sollte nicht über 800 Euro kosten, das ist der Haken. Vielleicht könnt ihr mir da weiterhelfen, es wäre schön, wenn ihr mir eine Liste von Teilen macht, sollte aber einen AMD x2 Prozessor haben, ich wäre euch sehr dankbar! [...]

DOMINIK VAHLE, PER E-MAIL

Ach was, wir gehen das Zeug gleich für dich einkaufen, bauen alles zusammen, bringen den Müll raus, kochen was Feines und holen dir zwischendurch einen runter. Wir haben ja sonst nichts Besseres zu tun.

GRÖSSENWAHN

Ich bin Gott!!!!!!!!!

PATRICK PAETSCH, PER E-MAIL

Fresse, Karel!

DAS GRAUEN

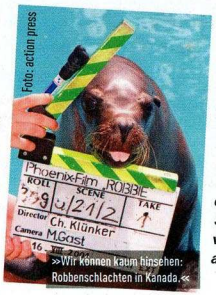
Aaaaaahhhhhhhhh, Hilfe sie kommen und wollen mich holen, ich hab doch gar nix gemacht. Rettet mich, sie steh'n schon auf der Straße und gucken auf mein Fenster AAAAAAHHHHHH *tot umkipp*

ERIK RICHTER, PER E-MAIL

Tja, liebe Kinder, so ist das, wenn man nicht an die GEZ zahlt.

BIN ICH JETZT IM FERNSEHEN?

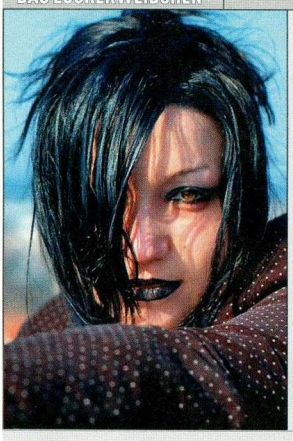
Hab vorhin die Pro7-Nachrichten gesehen und wie jeden Tag war wieder ein Bericht über die bösen Killerspiele dabei. Und dann kam's: Im Bild war ein Ausschnitt aus einem Mag zu sehen und da stand „Aktive Sterbehilfe". Kommentar dazu: Wo das Schlachten von Menschen als Aktive Ster-



DOMINA LUDENS

DAS ZOCKERWEIBCHEN

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens" aus der stetig wachsenden Menge der Zockerweibchen vor.



NAME: Anastasia Flußmann
BERUF: Studentin für Angewandte Informatik
ALTER: 22
NICK: Unglaublich viele. Aber hier drei generelle: War of Death, Bastet, Callisto
E-MAIL: Buendnis_der_Schleier@yahoo.de
HOMEPAGE: www.chaosworld.takemethere.de
LIEBLINGSGENRE: Rollenspiel, Action.
LIEBLINGSSPIELE:
Fallout 2, World of Warcraft, Hitman: Blood Money
SEIT WANN ICH SPIELE: Seit ich meinen ersten Rechner habe, etwa sechs Jahre
STATEMENT: Ich wurde nicht gezwungen, das hier zu tun. Es war nur die Stimme in meinem Kopf. Ich habe drei Persönlichkeiten und zwei davon mögen euch nicht! Und beinahe hätte ich es vergessen: Fotograf des Bildes ist Tobias Feigel.

ANM. D. RED.: Hey Bill, cool, dass du dich bei uns als Zockerweibchen beworben hast. Grüß bitte Tom, Gustav und Georg!

Sie sind oder kennen eine attraktive Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Schreiben Sie uns! Einfach Steckbriefdaten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab mit der Bewerbung an zockerweibchen@pcaction.de. Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.

Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns!* **Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail. Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie IM Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache.** Los jetzt! Ab die Post!

An leserbriefe@pcaction.de oder

Computec Media AG
Redaktion PC Action/Leserbriefe
Dr.-Mack-Strasse 77
90762 Fürth
Absender nicht vergessen. Ja?

* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn ...

... Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (089/20959125; computec@csj.de).

... Sie Abonnent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (06246/882-882; bgenser@leserservice.at).

... die dem Heft beiliegende DVD Mucken macht, DENN: Dafür haben wir einen Umtauschcoupon (siehe DVD-Papphülle).

... Ihr Spiel nicht will, DENN: Unsere Kristallkugeln sind momentan in der Reinigung und wir können keine Ferndiagnosen stellen. Wenden Sie sich also bitte an den Hersteller.

intel Leap ahead™

STEIG EIN LEVEL AUF. MIT DEM CORE™ 2 EXTREME.

WORLD OF WARCRAFT

BLIZZARD ENTERTAINMENT

TEEN
T
Blood
Suggestive Themes
Use of Alcohol
Violence
ESRB CONTENT RATING www.esrb.org

INTEL® CORE™ 2 EXTREME DESKTOP-PROZESSOR.
DER WELTBESTE GAMING-PROZESSOR.
Das ist deine Chance: Multipliziere alles, was du am Computerspielen liebst.
Wie das geht, erfährst du unter www.intel.de/multiply

intel Core™ 2 Extreme inside™

Mehr Informationen, warum Intel® Core™ 2 Duo Prozessoren die weltbesten Prozessoren sind, erhältst du unter www.intel.de/core2duo
„Weltbester Gaming-Prozessor" gemessen an 3DMark®2006 - CPU Testergebnisse, die von Intel Corporation im Juli 2006 durchgeführt worden sind. Die tatsächliche Leistung kann variieren. Mehr Informationen unter www.intel.com/performance. © 2006 Intel Corporation. Intel, das Intel Logo, Intel Core, das Intel Core Logo, Intel. Leap ahead. und das Intel. Leap ahead. Logo sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der Intel Corporation oder ihrer Niederlassungen in den Vereinigten Staaten und anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten.
© 2004-2006 Blizzard Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. World of Warcraft und Blizzard Entertainment sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Blizzard Entertainment, Inc. in den USA und/oder anderen Ländern.

Comeback des Jah

Wegen des überwältigenden Erfolges und auf vielfachen Wunsch feiert die sensationelle DSL-Flatrate zum Nulltarif* von GMX jetzt ihr großes Comeback. Sichern Sie sich schnell das limitierte Angebot und starten Sie mit Deutschlands Internet-Pionier in eine neue Highspeed-Dimension!

* GMX DSL FreeFlat für 0,– Euro/Monat gibt es in Verbindung mit einem GMX DSL-Netzanschluss: mit bis zu 2.048 kBit/s für 19,99 Euro/Monat (einmaliges Bereitstellungsentgelt 29,95 Euro) oder mit bis zu 16.000 kBit/s für 24,99 Euro/Monat (ohne Bereitstellungsentgelt).GMX DSL ist in vielen Anschlussbereichen verfügbar (mit bis zu 16.000 kBit/s in weiten Bereichen, Netzausbau in diesem Quartal weitestgehend abgeschlossen).

Optional: die GMX Phone_Flat (rund um die Uhr ins deutsche Festnetz telefonieren ***für 0,– Euro/Monat, ab dem 7. Monat 9,99 Euro/Monat)*** gibt es exklusiv für Privatkunden dazu.Für die komfortable GMX DSL-Telefonie mit der GMX Phone_Flat und Ihrem vorhandenen Telefon nutzen Sie das GMX DSL-Modem mit PhoneBoard für 0,– Euro. Hardware-Preise gelten zzgl. 9,60 Euro Versandkosten-Pauschale.

Die Mindestvertragslaufzeit der Angebote bei GMX beträgt jeweils 24 Monate. Diese Angebote gelten bei Neuanmeldung zu GMX DSL.

Member of united internet

res: DSL-Flat 0,– €!*

Genial: GMX Sofort-Start-Set inklusive!

Sobald GMX DSL an Ihrem Anschluss freigeschaltet ist, starten Sie in nur 3 Schritten ins Highspeed-Internet – kinderleicht: Einfach Modem oder WLAN-Router mit DSL-Splitter und Telefonbuchse, danach mit Ihrem PC verbinden und schließlich ihren persönlichen Startcode eingeben – fertig! **Das komfortable Sofort-Start-Set erhalten Sie kostenlos* dazu!**

Ideal: GMX Highspeed-Garantie inklusive!

Die GMX Flatrate zum Nulltarif* können Sie wahlweise mit unserem Standard DSL-Anschluss mit bis zu 2.048 kbit/s bestellen. Oder Sie entscheiden sich für **den neuen Turbo-Highspeed** mit bis zu 16.000 kbit/s – jetzt auch mit **GMX Highspeed-Garantie inclusive:** Sie surfen mit bis zu 16.000 kBit/s, wenn an Ihrem Anschluss möglich, ansonsten mit bis zu 6.016 kBit/s. Sobald GMX Turbo-Highspeed mit bis zu 16.000 kbit/s bei Ihnen verfügbar ist, wird GMX den DSL-Anschluss automatisch auf die höchstmögliche Bandbreite umstellen.

Optimal: 6 Monate gratis telefonieren!*

Über Ihren GMX DSL-Anschluss können Sie auch sensationell günstig telefonieren: ins gesamte deutsche Festnetz ohne Limit für nur 9,99 € im Monat*! Und das mit Ihren ganz normalen Telefonen und mit allem Komfort! **Einfach die GMX PhoneFlat gleich mitbestellen und Sie bekommen jetzt die ersten 6 Monate im Wert von 59,94 € geschenkt!**

SEGELN FÜR DEUTSCHLAND
32nd AMERICA'S CUP
UNITED INTERNET TEAM GERMANY
GMX ist offizieller Sponsor der Deutschen Kampagne

www.gmx.de

0180/500 23 14 (12 Ct./Min., Mo. bis Sa., 8-20 Uhr)

GMX
Feel free!

BLICKPUNKT

Sind laut Politiker nahezu allein an der Verrohung der Jugend schuld: „Killerspiele".

VERBOT VON „KILLERSPIELEN"?

Ohne Gewehr ...

Seit der Bluttat des 18-jährigen Sebastian B. in Emsdetten fordern einige Politiker lautstark das Verbot von Spielen. Haben sie Recht?

20. November 2006. Gegen 9:30 Uhr betritt Sebastian B. maskiert das Gelände der Geschwister-Scholl-Realschule, schießt wahllos um sich und zündet Rauchbomben. Dabei verletzt er fünf Menschen durch Schüsse, weitere 32 mussten wegen einer Rauchvergiftung oder eines Schockzustandes in Krankenhäuser eingeliefert werden. Danach tötet er sich selbst. Was einen Menschen zu solch einer Tat bewegt, liegt für einige Politiker auf der Hand: Schuld tragen gewalthaltige Computerspiele.

NEUE MEDIEN – ALTE VORURTEILE

Interessant, wie sich die Geschichte wiederholt: 400 vor Christus verteufelte der griechische Philosoph Platon die Schrift und machte sie für die Verrohung der Sitten verantwortlich. 1583 verfasste der puritanische Kulturkritiker Philip Stubbes mehrere Streitschriften, in denen er dem Fußball und dem Theater den Verfall der Moral unterstellte: „Fußball ist eher eine blutige, mörderische Beschäftigung als ein Spiel [...] daraus erwachsen Neid, Bosheit, Hass – und manchmal Mord und Totschlag." Über das Theater schreibt er: „Wenn du lernen willst zu morden, zu schinden, zu töten [...] all diese Beispiele kannst du in Schauspielen vor deinen Augen ausgemalt sehen." 1774 erschien Goethes Meisterwerk *Die Leiden des jungen Werthers* – und auch hier tobte das Volk. Die schlimmsten Vorwürfe kamen vonseiten der Kirche. Angeblich glorifiziere der deutsche Dichter in seinem Roman den Suizid und riefe zur Nachahmung auf. Das ging so weit, dass das Buch in einigen Regionen wegen „Unchristlichkeit" und „jeglichem Anstand zuwider" verboten wurde. Die Liste der „Sündenböcke" zieht sich durch alle Jahrhunderte bis in die Gegenwart. In den 70er-Jahren gab man der neuartigen Rockmusik die Schuld für die damals schon als „fehlgeleitet" bezeichnete Jugend. So musste sich Black-Sabbath-Frontmann Ozzy Osbourne mehrmals vor Gericht verantworten, weil er mit seinen wilden Bühnenshows und zynischen Texten angeblich etliche Heranwachsende zu Gewalthandlungen bewegt haben soll. Anfang der 80er-Jahre bezichtigte man die Rockband Judas Priest, mit ihren Texten absichtlich Menschen in den Selbstmord zu treiben. Das schien plausibel, schließlich fand man bei drei der vier Selbstmörder Judas-Priest-Platten im Schrank.

PAUSCHALURTEIL

Schuld am scheinbaren Werteverfall war meist das Neue. Der Pädagoge Prof. Dr. Emil E. Kobi schreibt 1993 in seinem wegweisenden Lehrbuch *Kinder von aggressiv bis zerstreut: ein Ratgeber für den Erziehungsalltag*: „Es liegt in der Natur des Menschen, dass sie neuen Dingen gegenüber skeptisch sind. Mit steigendem Alter nimmt diese Skepsis zu." Das könnte auch der Grund sein, warum gerade ältere Menschen häufig negativ gegenüber Videospielen eingestellt sind. „Das ist Zeitverschwendung" oder „das sind doch alles Verrücktmacherspiele", heißt es in einer Umfrage vom Stern. Nach umfangreicher Recherche kommen wir zu einer Pattsituation. Die Meinungen reichen von „Computerspiele machen dumm" (der Spiegel) bis hin zu „... schließlich sind Computerspiele eine wichtige Stütze, weil man mit Ihnen die Motorik der Menschen fördern kann" (Deutschlandradio Berlin). Eine belegte wissenschaftliche Studie, dass Computerspiele die Gewaltbereitschaft steigere, gibt es bis

INTERVIEW

"Auch im Netz gibt es Grenzen"

Der bayerische Innenminister Günther Beckstein (CSU) p… Zuender-Interview spricht er über die deutsche Jugend, … junge Migranten integrieren lassen

Herr Beckstein, Was fällt ihnen ein, wenn sie an junge

Zuallererst, dass ich viele junge Menschen kenne, die sehr viel ha… das in meiner Jugend getan habe. Die Chancen auf dem Arbeitsmark… zur Zeit des Aufstiegs Deutschlands. Ich stimme überhaupt nicht ein in d… Jugend.

Killerspieler ins Gefängnis!

„Killerspiele sollten in der Größenordnung von Kinderpornografie eingeordnet werden, damit es spürbare Strafen gibt." – Günther Beckstein, Quelle: Tagesschau.de

Vor sieben Jahren kam die Regierung von Bayern mit ihrem Verbotsantrag für „Killerspiele" bei der Bundesregierung nicht durch. Doch Herr Beckstein lässt die Sache nicht auf sich sitzen – der Mann hat offenbar eine Mission: Weg mit diesen scheußlichen, gewaltverherrlichenden Spielen. Anderen Meinungen oder fundierten Gegenargumenten interessieren ihn wenig: „Dass solche ‚Killerspiele' die Hemmschwelle gegen Gewalt herabsetzen, ist für mich eindeutig, auch wenn wissenschaftliche Belege hierfür noch umstritten sind", bemerkt Beckstein Ende 2005 in einem Schreiben an die PC ACTION-Redaktion. Die Lösung liegt seiner Ansicht nach in einem totalen „Killerspiel"-Verbot: „Es reicht nicht, solche Spiele nur mit einem Verteilverbot zu belegen. Dann kauft es der 22-Jährige und gibt es seinem 16-jährigen Bruder." Die Argumentation ist in sich schlüssig, wenn auch zu kurz gedacht. Was etwa, wenn sich der 16-jährige das gewünschte Spiel illegal über das Internet besorgt – abseits jeglicher Kontrollmöglichkeiten? Das Internet lässt sich kaum verbieten und abschaffen. Damit alle spüren, wie ernst es dem CSUler ist, will er dem Problem mit rigorosen Gesetzesentwürfen zu Leibe rücken. Seiner Meinung nach müsste der Gewaltdarstellungsparagraph 131 des Strafgesetzbuches geändert werden. Laut Spiegel Online lautet Becksteins neuster Entwurf wie folgt: „Wer Computerspiele, die es den Spielern als Haupt- oder Nebenzweck ermöglichen, eine grausame oder die Menschenwürde verletzende Gewalttätigkeit gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen auszuüben, verbreitet, … herstellt, bezieht, liefert … , wird mit Freiheitsstrafe bis zu einem Jahr oder Geldstrafe bestraft." Dieser Entwurf diene als Diskussionsgrundlage, die nun mit anderen Ländern und Bund abgestimmt und diskutiert werden müsse. Bis Januar 2007 solle das Gesetz vorliegen, so Beckstein gegenüber Spiegel Online. Natürlich lässt Beckstein in seinem Entwurf ordentlich Platz für eigene Auslegungen. Da Spiele, die die Menschenwürde verletzen, in Deutschland sowieso schon lange verboten sind, baut er das Wort „grausame" in seine Gesetzesvorlage ein. Das wiederum ist reine Auslegungssache und lässt sich auf fast jeden Ego-Shooter anwenden. Aus den Reihen der CSU bekommt Beckstein ordentlich Rückendeckung. Vor allem Kollege Edmund Stoiber ist voll und ganz seiner Meinung und präsentiert sich entsprechend aufgebracht in der Öffentlichkeit. Die Reaktionen der anderen Fraktionen fallen völlig anders aus. Der FDP-Abgeordnete Hans-Joachim Otto in einer Stellungnahme gegenüber PC ACTION: „Ich halte das geplante Spieleverbot für einen vagen populistischen Schnellschuss, der wohl mehr auf die Wirkung bei einem wertkonservativen Publikum als auf Durchsetzbarkeit angelegt ist." Er sieht die Lösung in einer Verstärkung des Jugendschutzes und ist keinesfalls für eine Zensur. Das sieht der SPD-Abgeordnete und Medienexperte Jörg Tauss genauso: „Für ein generelles Verbot sehe ich erhebliche verfassungsrechtliche Probleme. Da müsste man einem Erwachsenem ein Spiel verbieten, weil man Jugendliche schützen will. Ich habe ein Problem mit Computerspielverboten, weil ich mir im Videofilmbereich noch ganz andere Verbote vorstellen könnte. Aber da zeigte es sich bereits: Solche Verbote sind nicht durchsetzbar."

Ist schuld an der Verwahrlosung der Jugend, dem Verfall der Morat und am hohen Benzinpreis: das PC-Spiel *Counter-Strike*.

ANZEIGE

SCHICK' DEIN TEAM AUFS EIS!

GREENCODE TGC THE GAMES COMPANY

Auch wenn es manche Politiker nicht wahrhaben wollen : Gewaltverherrlichenden Spiele sind bereits jetzt verboten. *Quake 4* und *Battlefield 2* gehören nicht dazu.

jetzt nicht. Eine Untersuchung der Universität Hannover bestätigt sogar ... „dass dreidimensionale Computerspiele die räumliche Wahrnehmung verbessern und gegebenenfalls das logische Denken anregen können." Soweit geht die Studie von Christof Beyer zum Erfurter Amoklauf nicht. Doch auch hier wird hervorgehoben, dass die Computerspiele gar nicht an der Tat schuld sein können, sondern die Dinge, die das Umfeld von Sebastian S. getan beziehungsweise nicht getan hat. Hier meint er einen schlechten Einfluss des Milieus und fehlende familiäre Unterstützung.

ES TÖTET, WER KANN?

Eines ist klar: Dass Jugendliche Probleme haben und auf Gewalt setzen, ist ein ernst zu nehmendes Problem. „Man kann mithilfe dieser ‚Killerspiele' den Umgang mit Schusswaffen erlernen und die im Spiel eingesetzten Militärtaktiken für die Planung eines Amoklaufes verwenden. Schon aus diesem Grund gehören solche Spiele verboten", behauptet der bayerische Ministerpräsident Edmund Stoiber vor diesem Hintergrund. Eine zweifelhafte Sicht der Dinge, der vermutlich ein bekannter Denkfehler zugrunde liegt. Schon Paul Sporken (katholischer Theologe, Philosoph und Wegbereiter der Medizinethik) bemerkte 1973 in seinem Werk *Menschlich Sterben*: „Es geht nicht darum, WIE ein Mensch tötet, sondern WARUM er überhaupt auf die Idee kommt." Dies belegt auch ein bekanntes amerikanisches Sprichwort: „Nicht Waffen töten Menschen, sondern Menschen töten Menschen". Hier liegt der Hund begraben.

FRONTALANGRIFF

Dennoch zeigen die Vorstöße von Stoiber, Schünemann, Beckstein & Co. Wirkung (bitte lesen Sie hierzu auch den Extra-Kasten „Killerspieler ins Gefängnis!"). Bereits Ende Januar rechnet Beckstein mit einem neuen Gesetz, in dem der Gewaltdarstellungsparagraph 131 verschärft werden soll und einem anschließendem „Killerspielverbot" nichts mehr im Wege stünde.

Ralph Wollner

RALPH WOLLNER

Ja, ich liebe *Counter-Strike* und in meiner Jugend habe ich aber auch schon gerne Räuber und Gendarme gespielt. Ja und? In meiner Kinderfantasie hatte ich kein Stöckchen in der Hand, sondern eine riesengroße Wumme, genau wie all die anderen auch. Ich denke das liegt einfach in der Natur des Menschen und ist absolut nichts Verwerfliches. Es macht mich ärgerlich, wenn mir Politiker ein überdurchschnittliches Gewaltpotenzial andichten oder mich auf eine Stufe mit Kinderpornographie-Verbrechern stellen. Wir appellieren daher an Sie: Reden Sie mit Ihren Freunden, zeigen Sie diesen Artikel Ihren Eltern und Arbeitskollegen! Computerspieler sind keine Kriminellen und Spiele sind nur Spiele, keine Amoklauf-Trainings-Simulatoren. Noch mehr zu diesem Thema finden Sie in unserer Kolumne auf Seite 56 sowie auf den Leserbriefseiten.

Was genau ist ein „Killerspiel"?

Der Kunstbegriff „Killerspiel" gilt für Spieler als heimliches Unwort des Jahres. Doch was verbirgt sich genau dahinter? Wir haben für Sie recherchiert und Erstaunliches zu Tage gefördert.

In einer aktuellen Ausarbeitung des Deutschen Bundestages, Abteilung: Wissenschaftliche Dienste, steht Folgendes:

Der Begriff „Killerspiele" ist juristisch nicht definiert. Zuerst verwendet wurde er von Günther Beckstein im Zusammenhang mit gewaltdarstellenden Computerspielen (Simulation realitätsnaher Tötungshandlungen). Im Jahr 2002 wurde der Begriff in einem Gesetzesentwurf des Bundesrates zur Änderung des Jugendschutzgesetzes benutzt, jedoch auf „Paintball" (auch „Gotcha" genannt) und „Laserdrome" angewendet. Auch im Koalitionsvertrag der Großen Koalition wird die Forderung niedergeschrieben, „Killerspiele" zu verbieten, jedoch ist nicht ersichtlich, welche Bedeutung dem Wort zukommen soll. Folgende Definition des Begriffs „Killerspiele" wird von den Verfassern zugrunde gelegt:

„Killerspiele sind solche Computerspiele, in denen das realitätsnah simulierte Töten von Menschen in der fiktiven Spielwelt wesentlicher Bestandteil der Spielhandlung ist und der Erfolg des Spielers im Wesentlichen davon abhängt. Dabei sind insbesondere die grafische Darstellung der Tötungshandlungen und die spielimmanenten Tötungsmotive zu berücksichtigen."

Wenn Sie das mit dem Gesetzesentwurf von Günther Beckstein vergleichen (siehe Extra-Kasten: „Killerspieler ins Gefängnis") werden Sie feststellen, dass sich die Inhalte beider Texte trotz der anderen Wortwahl sehr ähneln. Doch was genau soll nun ein „Killerspiel" sein? Der erste Satz lässt sich auf nahezu alle auf dem Markt befindlichen Ego-Shooter anwenden, im zweiten geht es schwammig weiter. Wie die verantwortlichen Politiker „die grafische Darstellung der Tötungsmaßnahmen und die spielimmanenten Tötungsmotive" auslegen, bleibt ein Geheimnis.

Keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG
usk

Jugendschutz in Deutschland

Nirgendwo auf der Welt ist Jugendschutz strenger. Wir verraten Ihnen, was der Staat bereits alles zum Wohl unserer Jugend unternimmt.

Bevor Spiele in den Handel gelangen, prüft in der Regel die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) im Auftrag der Hersteller die Spiele auf ihre Alterstauglichkeit. Vergeben werden die Plaketten von „Ohne Altersbeschränkung" bis „Keine Jugendfreigabe". Oft entschärft der Hersteller Spiele sogar für den deutschen Markt (vgl. PC ACTION 1/2006). Doch das ist nicht alles. Erhält ein Spiel keine Kennzeichnung und ist damit als potenziell jugendgefährdend einzustufen, kommt die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) ins Spiel. Die kann Spiele indizieren, was starke Einschnitte für Werbung und Verkaufsmöglichkeiten des Titels bedeutet. Die Staatsanwaltschaft darf in schweren Fällen sogar Spiele beschlagnahmen, deren Besitz dann zwar nicht strafbar ist, die aber nicht in Umlauf gebracht werden dürfen. Sie sehen, es gibt bereits scharfe Jugendschutzgesetze. Das Problem ist vielmehr die illegale und unkontrollierte Verbreitung von Spielen. Hier wäre erforderlich, dass die Polizei stärker kontrolliert. Das Problemfeld Raubkopie wird sich nämlich auch nicht durch weitere, kaum durchsetzbare Gesetze lösen lassen. Solange es die Gesellschaft verlangt, entstehen Spiele mit gewalttätigen Inhalten. Jetzt werfen Politiker der USK schlechte Arbeit vor. Die teilt in einer Stellungnahme mit: „Die USK fordert die Beachtung ihrer Alterskennzeichen am Ort des Verkaufs: im Handel. Sie wirbt für die Beachtung der Alterskennzeichen am Ort der Nutzung: im Kinderzimmer. [...] . Wir finden es daher bedauerlich, dass die Tragödie an der Geschwister-Scholl-Schule von Einzelnen eilig instrumentalisiert werden soll, um das in Deutschland etablierte und gesetzlich geregelte Freigabeverfahren für Computer- und Videospiele in Frage zu stellen." Wir meinen: Die momentan überlegten Gesetze stürzen nur eine Gruppe harmloser Spieler in die Kriminalität, falls – wie angedroht – bereits der Besitz mancher Spiele strafbar wird.

Keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG
usk

Das sagen die Leser

Direkt nach den Anfeindungen in Funk und Fernsehen erreichten uns Meinungen aus unserer Leser, die wir Ihnen in Auszügen nicht vorenthalten wollen. Wenn Sie mitdiskutieren möchten, schreiben Sie uns oder besuchen Sie unser Forum auf www.pcaction.d

„Mir schlägt es auf den Magen, dass, sobald so etwas passiert, jeder sofort auf die Videospiele losgeht. Politiker, die noch nie in ihrem Leben ein derartiges Spiel gesehen haben, fordern wieder einmal Gott weiß was alles, damit diese ‚Killerspiele' verboten werden ... . Ich selber spiele *Counter-Strike* und kann nicht behaupten, dass es mir leicht fallen würde, auf einen Menschen zu schießen. Medien und Politiker versuchen meines Erachtens, es sich einfach zu machen. Anstatt bei solchen Fällen auch mal einen Blick auf die Erziehung oder das Umfeld des Täters zu werfen, wird direkt einem die Schuld zugesprochen, der eh schon angeschlagen ist. Mit einem Verbot von z. B. *Counter-Strike* würde ein Teil des E-Sports sterben – und mit ihm ein Teil unserer Jugendkultur."

Stefen Nels, Sankt Augustin

„Warum suchen diese ‚Experten' die Schuld nicht bei unserer gewaltgeprägten Gesellschaft? Tag für Tag sehen wir Leichen ... CSI-Angestellte und folternde Psychopathen im Fernsehen und Kino. Filme, die nur von Gewaltdarstellungen handeln und zeigen, wie Menschen auf besonders perfide Weise zu Tode kommen – ist das nicht gefährlicher für einen verstörten Menschen ...? Ist nicht vielmehr die Psyche des jungen Mannes schuld an diesem Amoklauf ...? Ist klar: McDonald's ist schuld am Übergewicht, das Fernsehen an der schlechten Bildung und *Counter-Strike* an den Amokläufen. Warum gibt es eigentlich kein Verbot für Nikotin oder Alkohol? Sind daran nicht schon viel mehr Menschen gestorben?"

Johannes Raible, per E-Mail

„Was ist denn da bei euch im Süden los? Beckstein geht mir mittlerweile richtig auf die Nüsse. Gerade durfte ich schon wieder einen seiner geistreichen Gesetzesvorschläge lesen. Haben die Politiker nichts Besseres zu tun? Jeden Tag kommt hier oben im Norden ein neuer Bericht über ein weiteres Todesopfer von Kindesmisshandlungen im Radio. Wenn die Langeweile haben, so sollen die sich doch lieber erst einmal mit solchen Dingen beschäftigen. Oder die Dinge testen, die sie verbieten wollen."

Alexander Mertz, Dinklage

„Wir sind eine Randgruppe der Gesellschaft. Kellerkinder, die nur das Tageslicht erblicken, um sich eine Pistole umzuschnallen, Bomben zu bauen und dann ein Massaker an unseren ehemaligen Schulen zu verüben. Wir sind Mörder, Einzelgänger und Außenseiter ... Wer wir sind? 52.000 Leser allein bei eurem Magazin – und damit etwa so viel wie die Arbeitslosen in Bayern! In den letzten zwölf Monaten haben wie viele Eltern ihren Kindern einen mehrmonatigen Aufenthalt im Tiefkühlregal, Keller oder Biotonne gegönnt? Wie viel Mädchen wurden dieses Jahr vergewaltigt und umgebracht – und das nicht von Killerspielern? ... das sind Pauschalisierungen, verbreitet durch Medien, die jeden Tag Krieg, Gewalt und Terror frei Haus liefern."

Mirko Magenheim, per E-Mail

ANZEIGE

HEIMSPIEL
EISHOCKEYMANAGER
2007

DER OFFIZIELLE DEL UND ESBG EISHOCKEY-MANAGER 2007!

ESBG
DEL DIE LIGA BUNDESLIGA

Developed by greencode Software GmbH - Published by TGC - The Games Company Worldwide GmbH © 2006

GREENCODE TGC THE GAMES COMPANY

Alle DEL-Logos sowie die Logos der DEL-Clubs sind Eigentum der Deutsche Eishockey Liga Betriebsgesellschaft mbH bzw. ihrer Gesellschafter-Clubs und dürfen ohne vorherige Zustimmung nicht abgedruckt oder reproduziert werden.
© Offizielles Lizenzprodukt der Deutsche Eishockey Liga Betriebsgesellschaft mbH.

PC ACTION 2006

Ein guter Jahrgang

»Von der Gesellschaft geächtet: Killerspiele-Spieler.«

Die Redaktion der PC ACTION posiert mit neuen T-Shirts (vergleiche Seite 8).

Elf Jahre gibt es inzwischen Ihre PC ACTION. Wir blicken für Sie auf die vergangenen zwölf Monate zurück, die turbulenter kaum hätten sein können. Doch wir wollen Sie hier nicht langweilen. Lesen Sie also unseren Jahresrückblick, in dem wir Ihnen pikante Details aus unserem Redaktionsalltag offenbaren. Wem das nicht reicht, der dürfte mit unserem Riesengewinnspiel ab Seite 46 glücklich werden. Viel Freude und bleiben Sie uns auch 2007 treu!

ZUSATZSTOFFE

Wer von PC ACTION nie genug bekommen kann, den beglückten wir 2006 mit drei Sonderheften. Darin beleuchteten wir die schmutzigen Geheimnisse des Taktik-Dauerbrenners *Counter-Strike Source* und des Rollenspiel-Meilensteins *Oblivion*. Für Freunde unseres Spielerforums gab es bei *Maps & Mods* eine Überdosis. Ja, wir lieben Sie. Und das Geld, das Sie uns geben.

HEIRATE MICH!

Zu seiner Hochzeit im September verfasst die Redaktion für den Kollegen Wollner eine ganz besondere Hochzeitszeitung: Der armen Frau muss schließlich für ihre selbstlose Entscheidung zum Wohle des Rests der Erdbevölkerung gedankt werden. Der Inhalt bleibt aus Jugendschutzgründen an dieser Stelle allerdings unter Verschluss.

2/2006

INHALT

Unglaubliche 42 Tests kommen uns vor die Flinte. Doch die wahren Hingucker verstecken sich im Vorschau-Bereich. Von seinem Entwicklerbesuch bei Splash Damage bringt Lukasz Cisscreenhotewski unglaubliche Bilder und tolle Eindrücke zu *Enemy Territory: Quake Wars* mit. Warum das Spiel in unserer „Darauf wartest du!"-Hitparade weiterhin kaum eine Rolle spielt, ist uns ein Rätsel. Zudem meldet sich der Überkopf-Ego-Shooter *Prey* zurück. Immer noch aktuell: In einem Blickpunkt-Artikel beleuchtet Ralph Wollner das im Koalitionsvertrag zwischen CDU und SPD angedrohte „Killerspiel"-Verbot.

REDAKTIONELLES

Aufgrund massiver Leserproteste darf Action-Ressortleiter Hesse wieder seine monatliche Besserwisser-Kolumne schreiben, die wie auch die Konsolenrubrik „Seitensprung" zwei Ausgaben zuvor einer Umgestaltung des Hefts zum Opfer gefallen war. Zur Feier des Tages eröffnet er die wiedergewonnene Rubrik mit einem unappetitlichen Bild von Ahmets nacktem Fuß. Außerdem feiern wir mit Ihnen unser zehnjähriges Heftbestehen.

ZITAT DES MONATS

„Die ausgetüftelten Bosskämpfe und der derbe Humor treffen meinen durch Industrial-Musik, Horrorvideos und *Tagesschau* abgestumpften Geschmack", outet sich Kollege Hesse als Gehirnnahrungsfan in seiner Vorschau zur in Deutschland nicht erschienenen Action-Splatterei *Stubbs the Zombie*.

3/2006

INHALT

PC ACTION enthüllt als weltweit erstes Magazin den Weltkriegs-Shooter *Medal of Honor: Airborne*. Damals angekündigter Veröffentlichungstermin: Ende 2006. Eine schamlose Lüge, wie wir heute wissen. Die Lage im Testbereich ist mau. Einzig das skurrile Action-Adventure *Psychonauts* von *Grim Fandango*-Schöpfer Tim Schafer sowie der Beta-Test von *DTM Race Driver 3* heben sich von der Masse ab.

REDAKTIONELLES

Ralph Wollner jammert, weil er sich zwei Rippen angebrochen hat als er mit Händen in den Hosentaschen einer Bordsteinkante zu Nahe kam. Solche Unfälle passieren normalerweise nur beim Kuscheln mit Marc Brehme.

ZITAT DES MONATS

„Heute war ich im Kopf eines Malers und habe gegen einen rinderwahnsinnigen Stier gekämpft. Klasse!" beschreibt Harald Fränkel einen Level aus *Psychonauts*. Immerhin lustiger als die Stimmen, die ihm seit Jahren befehlen, die Menschheit zu vernichten.

4/2006

INHALT

Modern Talking: In einem zehnseitigen Bericht über Sprachkommunikation bringen wir Ihnen nicht Dieter Bohlen, sondern Skype & Co. näher. Ahmet Iscitürk vergleicht im Vorschau-Bereich die Mafiaspiele *Scarface* und *Der Pate*. Im Test entpuppt sich *Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2* als attraktiver Nachfolger. Im Gegensatz zu *Rainbow Six: Lockdown*: Die künstliche Intelligenz der computergesteuerten Figuren unterbietet sogar den des durchschnittlichen PC ACTION-Redakteurs. Mit der deutschen Version *Bloodrayne 2* testet Harald Fränkel das vermutlich erste Vampirspiel ohne Blut.

REDAKTIONELLES

Fränkel outet sich auf den Leserbriefseiten als Muschi-Fan. Der Rest der Redaktion blödelt in einem neu vertonten Video zu *Lockdown* ordentlich ab und stellt den Einsatz eines Spezialteams in einem Altenheim virtuell nach. Hoffentlich erfahren das unsere Pfleger nie. Gleichzeitig ist dies die letzte Ausgabe, die wir im Ressort-System erstellen. Die Redaktion atmet auf und verabschiedet die mit dem PC ACTION-Humor überlasteten Schreibkollegen zurück in ihren *PC Games*-Keller.

ZITAT DES MONATS

„Es spricht eine ganz spezielle Zielgruppe an", verrät Ahmet Iscitürk in seinem Test zum Klötzchenspiel *Break Quest*. „Menschen, die das Hypnotische der Schlichtheit schätzen." Seither ist Alkohol während der Arbeitszeit untersagt.

5/2006

INHALT

Ciswertungsinfationski zückt mit 90 Prozent Spielspaß eine Höchstnote für *Tomb Raider: Legend*, während die Kollegen Fränkel und Hesse sich bei Take 2 in München verlieben. Allerdings nicht ineinander, sondern nach zwei Tagen Dauerspielens in das Fantasy-Abenteuer *The Elder Scrolls 4: Oblivion*.

REDAKTIONELLES

Bei unserer wunderbaren Vorschau zu Kampfsport-Baller-Actionkracher *John Woo's Stranglehold* gab es einen Fehler beim Übermitteln der Daten an die Druckerei. Dass alle Bilder zu dunkel ausfielen, bemerkten wir erst, als die fertigen Hefte auf dem Tisch lagen. Leider konnte kein echter Schuldiger ausgemacht werden, an dem sich die Redaktion zur Strafe hätte vergehen können. Wir verprügelten stattdessen unbeteiligte Passanten.

ZITAT DES MONATS

„Da mein Leben schon der reine Horror ist, bin ich froh, dass es anderen noch schlechter geht", behauptet Ralph Wollner in seinem Test zum Grusel-Adventure *Call of Cthulhu*. Als Menschenfreunde verraten wir ihm ausnahmsweise nicht, dass in Spielen nur virtuelle Figuren vorkommen.

6/2006

INHALT

Joachim Hesse ergattert bei Irrational Games in Boston heiße Bilder und Infos zum inoffiziellen *System Shock*-Nachfolger *Bioshock*. Cisjetsetski fliegt zum ersten Mal zur größten Spielemesse der Welt, der E3 in L.A. Was damals keiner wusste: Es war die letzte E3 in diesem Ausmaß: Ab 2007 schrumpft die Veranstaltung empfindlich.

REDAKTIONELLES

In den Gebieten Köln, Osnabrück und Leipzig liefern PC ACTION, Schwestermagazin *PC Games* und zwei Mitbewerber aus Würzburg und München ihre Hefte ausnahmsweise mit mehr Mods, aber ohne Vollversion aus. Es soll dadurch erforscht werden, ob sich die Testhefte genauso gut verkaufen. Das Experiment dauert bis einschließlich Ausgabe 8 und scheitert: Einer der Konkurrenten hält sich nicht an die Absprache und liefert statt drei Ausgaben nur eine einzige ohne Vollversion aus, der artige Rest bleibt auf seinen Heften hocken.

ZITAT DES MONATS

Mit der Aussage „Ich mag ganz große Trucks, mit denen ich über die Leute fahren kann, die sich immer beschweren, dass wir zu lange brauchen, um neue Spiele zu veröffentlichen", versucht uns *Armed Assault*-Teammitglied Paul Statham zu vermitteln, wie toll er unsere Interview-Fragen findet.

7/2006

INHALT

Unsere neuen Bilder zu *Unreal Tournament 2007* sehen wirklich lecker aus. Schade, dass Epic kurz danach fast alle Entwickler für ein Konsolenprojekt abkommandiert und sich der Erscheinungstermin ihres Mehrspieler-Shooters nach hinten verschiebt – mit *Hitman: Blood Money* trainieren wir deshalb für eine Protestkundgebung.

REDAKTIONELLES

Herr Hesse übernimmt das schwere Los, alle Seiten gegenzulesen und ab sofort die Layoutpläne zu erstellen. Hintergrund: Herr Bigge bereitet seinen Ausstieg zum verlagseigenen Online-Spiele-Portal Buffed.de vor, um noch mehr *World of Warcraft* zu spielen. Damit das Action-Team zumindest zahlenmäßig auf gleichem Niveau bleibt, stellen wir unseren freien Mitarbeiter Alexander Frank fest an.

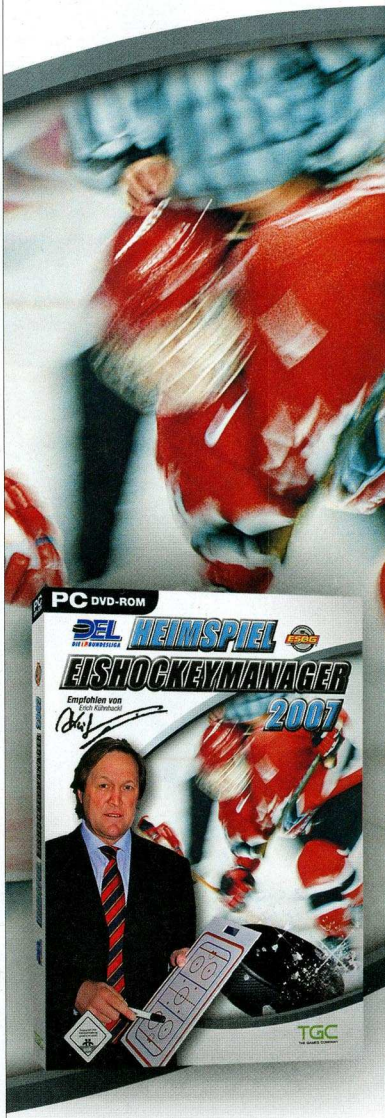
ZITAT DES MONATS

„Alte Säcke wie wir haben lieber etwas in der Hand, mit dem sie ihre Bude tapezieren können, während die Jamba-Generation schon per Datenverkehr empfangen wurde", lästert Andreas Bertits in einem Hintergrundbericht über den neuen Trend nerviger Bezahl-Plug-ins bei Spielen wie *Oblivion*.

ANZEIGE

HEIMSPIEL EISHOCKEYMANAGER 2007

JETZT IM HANDEL!



www.heimspiel-eishockeymanager.de

GREENCODE

TGC
THE GAMES COMPANY

8/2006

INHALT

Wir und hoffentlich auch Sie freuen sich diabolisch über das achtseitige Thema des Monats, in dem Herr Fränkel eine neue Charakterklasse von *Hellgate: London* enthüllt. Ralph Wollner verrät im Test, dass *Half-Life 2: Episode One* (ehemals *Aftermath*) die hoch gesteckten Erwartungen nicht ganz erfüllt.

REDAKTIONELLES

Jetzt ist es offiziell: Ex-Chefredakteur Bigge zieht eine Etage tiefer zu Buffed.de, räumt seinen Schreibtisch für zwei attraktive Nachfolger und kündigt kurze Zeit später ganz. Zombiefan Hesse wird offiziell Stellvertretender Chefredakteur und zeichnet für alle redaktionellen Inhalte verantwortlich. Zu seiner rechten Hand ernennt die Verlagsleitung Gutmensch Ahmet Iscitürk. Erste Amtshandlung der beiden: Die total versiffte und klebrige Tastatur des Herrn B. wird unbürokratisch im Sondermüll entsorgt und eine Vorschau zum Zombiespiel *Dead Island* ins Heft geschaufelt.

ZITAT DES MONATS

Die komische Namensgebung von Gegenständen in *Titan Quest* beeinflusst Alexander Frank offenbar auch im Privatleben: „Heute früh hatte ich eine Latte des Guten Morgens", gesteht er im Test des Action-Rollenspiels.

9/2006

INHALT

Parallelen zu Ausgabe 2/2006 werden offenbar. Während Fränkel einen fantastischen Test von *Prey* abliefert, legt Cismehrspielski eine weitere große Vorschau zu *Enemy Territory: Quake Wars* nach. In unserer „Darauf wartest du!"-Hitparade sieht der Mehrspieler-Shooter trotzdem weiterhin kein Land.

REDAKTIONELLES

Der Sommer ist zu heiß, die Fußball-Weltmeisterschaft zu gut und unsere verkaufte Auflage zu niedrig. Haben wir mit der zuvor bei *PC Games* veröffentlichten WiSim *Locomotion* als Vollversion etwa nicht den Nerv des typischen PC ACTION-Lesers getroffen? Die Redaktion rätselt ohne Erfolg. Zumindest Herr Hesses Ziel, die DVD zu verbessern, trägt mit lustigeren Videos und verbesserter Technik erste Früchte.

ZITAT DES MONATS

„Es gibt Momente im Leben eines Mannes, da braucht er schon mal die Unterstützung von Freunden. Wenn mal wieder eine Beziehung den Bach runtergegangen ist. Oder das letzte Bier leer", behauptet Harald Fränkel auf den Leserbriefseiten. Das zeugt von Weitsicht.

10/2006

INHALT

Harald Fränkel berichtet anhand einer Beta-Version über die deutsche Rollenspiel-Hoffnung *Gothic 3*. Als Cover-Artwork fungiert eine pummelige Nordmar-Kriegerin, die Jowood extra für uns kreieren lässt. Ciskillzewski testet Ballerei *El Matador* in einer Fassung, die Hersteller Frogster wegen einiger Brutalitäten später nicht veröffentlicht. Iscitürk schießt sich in *Call of Juarez* durch den Wilden Wesen.

REDAKTIONELLES

In der Nürnberger Szenekneipe castet die Redaktion Moderatorinnen für PC ACTION-TV und betrinkt sich. Die Siegerinnen des Wettbewerbs engagieren sich seither in unseren Videos, um der brustfixierten Leserschaft neben der femininen Ader von Alexander Frank auch etwas fürs Auge und Ohr zu bieten.

ZITAT DES MONATS

„Können Sie mir den Strom direkt in meine Nippel leiten?" Auf die Frage nach den letzten Worten auf dem elektrischen Stuhl offenbart Josh Leichliter (Entwickler von *Postal 3*) einen intimen Blick auf seine empfindsame Seele.

11/2006

INHALT

Wollner und Hesse lassen sich auf der Games Convention in Leipzig mit Lesern fotografieren und schnappen sich eine spielbare Version des inoffiziellen *Operation Flashpoint*-Nachfolgers *Armed Assault*. Das ist nicht der einzige Beta-Test, der läuft: Cisbattleski testet den neuen Titan-Modus des Mehrspielerknallers *Battlefield 2142*.

REDAKTIONELLES

Die Welt steht Kopf. Marc Brehme greift Moderatorin Tanya an die Brust und Wortspielgott Ahmet Iscitürk verlässt spontan Redaktion und Verlag, um eine Online-Spiele-Seite zu gründen (inzwischen ist er als Gastautor wieder da). Seine frei gewordene Stelle als Leitender Redakteur besetzen wir mit dem zu viel Fleisch gewordenen Frauenschwarm Wolfgang Fischer, der sich mit *World of Warcraft: The Burning Crusade* flugs um die Inhalte unserer ersten Premium-Ausgabe kümmern darf. Inzwischen wissen wir, warum ihn die Konsolen-Abteilung ohne Ablösesumme ziehen ließ: Er pflegt übel riechende Speisen an seinem Arbeitsplatz zu verzehren. Christian Bigge arbeitet mit Ex-Auslandskorrespondent Heinrich Lenhardt seinen Nachfolger ein. Auf DVD starten Ralph und Jo mit Kameramann Björn von Bredow ihre weltbekannte Gourmetsendung „PC ACTION kocht".

ZITAT DES MONATS

„Laut Beyreuther besteht *Drakensang* aus 50 Prozent Kämpfen, 30 Prozent Interaktion und 20 Prozent Erkundung. Eine gesunde Mischung, die auch auf ungefähr 90 Prozent der deutschen Ehen zutrifft", verkündet Statistik-Experte Iscitürk.

12/2006

INHALT

Auf der DVD beglücken wir die Zuschauer ab sofort mit alternativen Kommentar-Tonspuren, wegen denen uns die USK fast die Altersfreigabe „Ab 16 Jahren" für den Datenträger verweigert. Ciszreisowski fliegt nach Finnland. Dort lässt er sich mit Max-Payne-Gesicht Sam Lake fotografieren. Nebenbei bringt er die heiße Story zum neuen Grusel-Spiel *Alan Wake* mit, um die Herr Hesse seit Monaten bei Microsoft gebettelt hatte. Im Testteil glänzt besonders das blutige Gemetzel *Dark Messiah of Might and Magic*.

REDAKTIONELLES

Frischling Christian Gürnth sticht gleich mit seinem ersten PC ACTION-Test zu einem Fußballmanager in ein Wespennest. Ein erboster Herstellervertreter ruft am ersten Verkaufstag der Ausgabe bei Jo Hesse an und beschwert sich bitterlich über „Umfang, Qualität und Aussage der redaktionellen Rezension". Danach schreibt der Anrufer allen Vorgesetzen Dinge wie „Die Spielspaßwertung enthält vier hervorgehobene Bewertungspunkte, wobei ausschließlich negative gewählt wurden". So viel Engagement bei der Pressearbeit hätten wir uns auch im Vorfeld gewünscht. Das Wertungssystem erklären wir übrigens auf der Doppelseite vor dem ersten Test.

ZITAT DES MONATS

Im Testlogbuch zu *Gothic 3* offenbart Alexander Frank ernste Probleme seines sozialen WG-Alltags: „Sieglinde schminkt ihr Gesicht schwarz-weiß, damit sie wie eine *Gothic*-Tussi aussieht und dadurch endlich mehr Aufmerksamkeit von mir bekommt."

1/2007

INHALT

Mit 196 Seiten die dickste Ausgabe des Jahres. Kein Wunder – bei so vielen hochkarätigen Tests wie *Anno 1701*. Zu Titelehren gelangt *S.T.A.L.K.E.R.* Mittlerweile vom Action-Rollenspiel zum Ego-Shooter mutiert, soll das Spiel Ende März erscheinen, wie Alexander Frank bei einer Vor-Ort-Recherche erfährt. Der Exil-Russe leidet seit seinem Tschernobyl-Besuch an Haarausfall, doch die Story war das Opfer wert. Nachfolger bewerben sich an die Verlagsanschrift. Ebenfalls spannend: unser Report über geschnittene Spielen.

REDAKTIONELLES

Mit einem Monat Verspätung trudelt aus Zellertal unsere zweite Volontärs-Neueinstellung ein: Dennis Blumenthal, Codename: „Izhak". Dadurch ist es uns nun möglich, Bertits, Codename: Andreas, ins Mod-Dezernat zu Marc Brehme zu versetzen. Nach wenigen Tagen erkrankt Brehme und erscheint seither nicht mehr zur Arbeit. Fotos von Bertits' Gesicht fallen seither unter das Kriegswaffenkontrollgesetz.

ZITAT DES MONATS

Andreas Bertits schreibt freimütig über seine außereheliche Affäre: „Ich kann nicht verstehen, warum jemand die Fernsehserie *Charmed* gut findet. Egal, während meine Frau begeistert in den Flimmerkasten klotzt, rotze ich ein paar fiese Monster in *Neverwinter Nights 2* weg."

FÜR UNSER 30.000-EURO-RIESENGEWINNSPIEL BITTE UMBLÄTTERN!! ▶

HEROES V
OF MIGHT AND MAGIC
HAMMERS OF FATE

NEUE FRAKTIONEN,
NEUE HERAUSFORDERUNGEN.
MEHR MACHT,
MEHR MAGIE.

Steig ein in ein spannendes neues Abenteuer in der Welt von Ashan mit dem Hammers of Fate Add-On. Entdecke unbekannte Gebiete, führe die neue Zwergenrasse und abtrünnige Haven-Fraktionen zum Sieg und erfahre neue Wege Heroes of Might & Magic V zu spielen.

PC DVD ROM

VOLLVERSION VON HEROES OF MIGHT AND MAGIC® V ERFORDERLICH

www.mightandmagic.com

NIVAL INTERACTIVE

UBISOFT

© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Heroes, Might and Magic, Heroes of Might and Magic, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Developed by Nival Interactive.

Wir geben es dir!

Elf Jahre PC ACTION – wenn das kein Grund zum Jubeln ist! Wir haben dieses frohe Ereignis mit tagelangen Orgien und unbeschreiblichen Champagner-Exzessen gefeiert. Diesen Luxus können wir Ihnen leider nicht bieten, dafür aber jede Menge Preise, die wir in Zusammenarbeit mit unseren Hard- und Software-Partnern verlosen. Die Teilnahmebedingungen finden Sie auf der Seite 22: „Mitmachen und abgreifen".

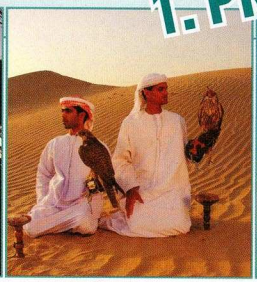
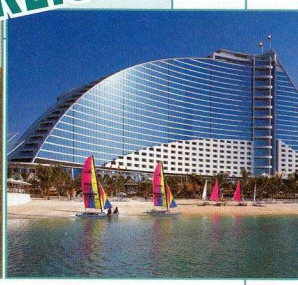
Viel Glück!

MACH MIT!
TEILNAHME-BEDINGUNGEN AUF SEITE 22

TGC
THE GAMES COMPANY

The Games Company und PC ACTION schicken Sie in die Wüste!
Eine Reise vom Allerfeinsten in die Vereinigten Arabischen Emirate für zwei Personen! 14 Tage in einem 4-Sterne-Hotel, mit Flug und Halbpension.

1. PREIS

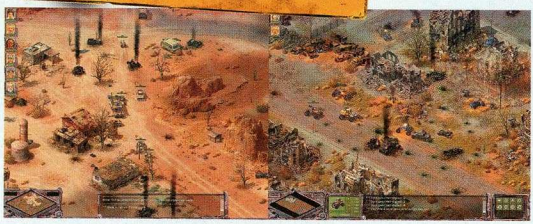
2. PREIS

Ein Tag Hummer-Fahren über Stock, Sand und Stein inklusive Anreise zum Ort der Veranstaltung.

3.-15. PREIS

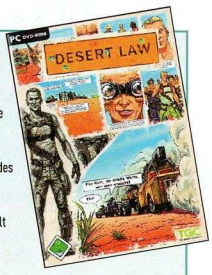
Desert Law-Fan-Paket
bestehend aus PC-Spiel *Desert Law*, T-Shirt (ohne Abbildung) und Umhängetasche (ohne Abbildung).

Hummer-Fahren und in der Wüste rumgurken – wie passt das denn in dieses Gewinnspiel? Ganz einfach! Im Echtzeit-Strategiespiel *Desert Law* von The Games Company können Sie genau dasselbe tun.



Begeben Sie sich in eine unwirtliche Zukunft, in der Sie all Ihr strategisches Geschick aufbieten müssen, um gegen Ihre zahlreichen Feinde zu bestehen! In dieser brutalen Welt ist nur eines sicher: Es zählt das Recht des Stärkeren und das Wort Gnade hat keine Bedeutung.

- Echtzeit-Strategie in einer post-apokalyptischen Welt
- Rollenspielelemente und Strategie kombiniert
- Mehr als 50 Fahrzeuge mit schwerer Bewaffnung
- Mehr als 30 fesselnde Missionen
- Dynamische Witterungsverhältnisse
- Intuitive Steuerung für Anfänger und Könner

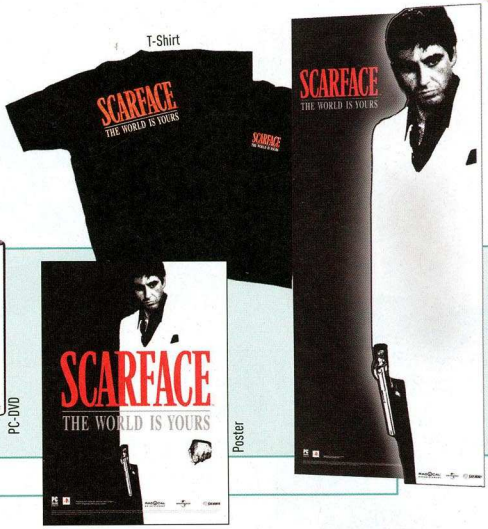


vivendi GAMES

10x *Scarface*-Fan-Paket

bestehend aus:

- *Scarface*-Aufsteller „Tony Montana" (Größe ca. 1,60 Meter)
- PC-Spiel *Scarface: The World is Yours*
- *Scarface*-Poster
- *Scarface*-T-Shirt



20x *Joint Task Force*-Fan-Paket bestehend aus:

- PC-Spiel *Joint Task Force*
- *Joint Task Force*-T-Shirt
- *Joint Task Force*-Schlüsselband

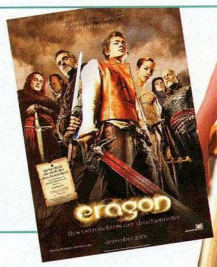
HAUPTPREIS *Eragon*-Fan-Paket

bestehend aus:

- *Eragon*-Poster, **signiert von Sienna Guillory** (spielt im *Eragon*-Film die Elfe Arya)
- PC-Spiel *Eragon*
- *Eragon*-Schlüsselband
- *Eragon*-Soundtrack (mit neuem Song von Avril Lavigne)
- *Eragon*-Buch
- 2x *Eragon*-Kinoticket von Twentieth Century Fox (ohne Abbildung)

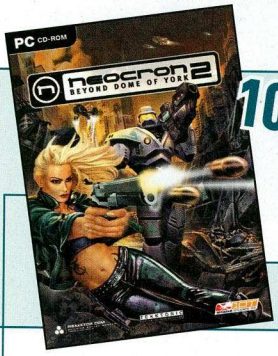
AUSSERDEM: 6x *Eragon*-Fan-Paket

mit allen oben genannten Preisen, jedoch mit normalem Poster



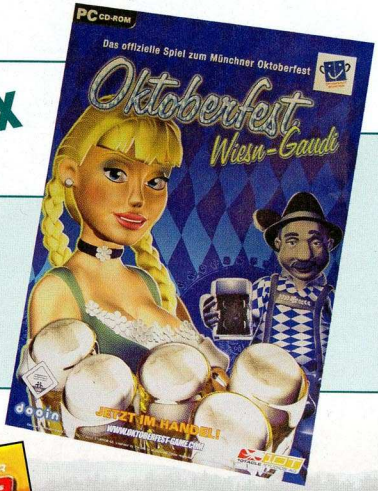
10T

VERLOST 1.111 PREISE



10x PC-Spiel *Neocron 2*

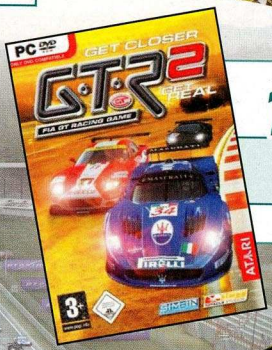
500x Aufblasbares Plastikschwert mit *Elveon*-Motiv



61x *Oktoberfest: Wiesn-Gaudi*-Poster

500x 10tacle-Schlüsselanhänger

10x PC-Spiel *GTR*



10x PC-Spiel *GTR 2*

10x *GTR 2*-Schlüssenanhänger

10x *GTR 2*-Schirmmütze

FOXCONN®
THE ART OF MORE

1x Foxconn Geforce 8800 GTX

1x Twintech Geforce 7950 GT

1x G.Skill 2 GByte DDR2-800 (F2-6400CL4D-2GBPK)

G.SKILL

HAUPTPREIS

1x *Gothic 3*-Figur (Größe circa 40 cm)

1x *Gothic 3*-Figur „Nordmarkrieger" in Lebensgröße

AUSSERDEM:

3x *Gothic 3* Collector's Edition

10x *Gothic 3*-Poster

20x *Gothic 3*-Amulett

DEEP SILVER

JoWooD Productions

Nintendo DS Lite (schwarz) + Nintendo-DS-Spiel *Tenchu Dark Secret*

1x

Nintendo DS Lite (weiß) + Nintendo-DS-Spiel *Phoenix Wright Ace Attorney*

1x

Nintendo

Nintendo DS Lite (pink) + Nintendo-DS-Spiel *Yoshi's Island*

1x

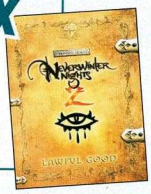
ATARI

PC-Spiel *Neverwinter Nights 2*

3x

PC-Spiel *Neverwinter Nights 2: Lawful Good* Limited Edition

1x



Neverwinter Nights 2-T-Shirts

4x

Atari-Schlüsselband

4x

Atari-Tasse

Atari-Gamer-Shirts

4x

Je 5x

El Matador-T-Shirt
El Matador-Kette
El Matador-Sonnenbrillen
El Matador-Sonnencremes

frogster INTERACTIVE PICTURES

Limitierte *El Matador*-Figur

1x

3x

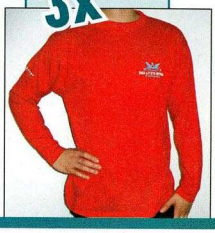
PC-Spiel *Das letzte Ritual: In Memoriam 2*

3x

Das letzte Ritual: In Memoriam 2-Poster

Das letzte Ritual: In Memoriam 2-Longsleeve-Shirt

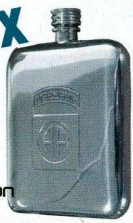
3x



THQ

PC-Spiel *Company of Heroes*-Steelbook-Edition + Flachmann

3x

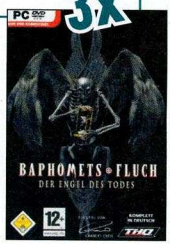


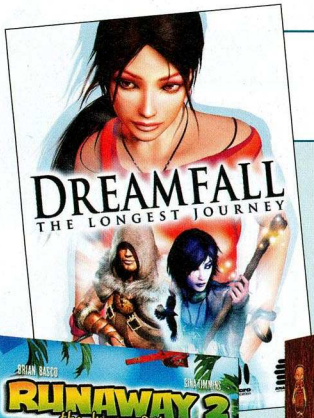
PC-Spiel *Titan Quest* Limited Edition inklusive Keyboard

3x

PC-Spiel *Baphomets Fluch 4*

3x

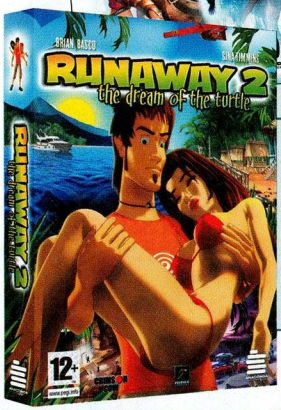


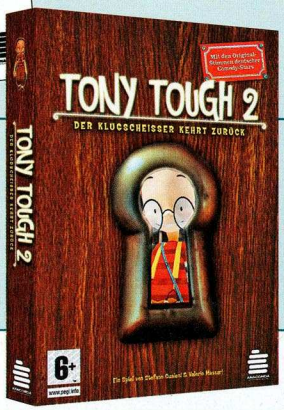


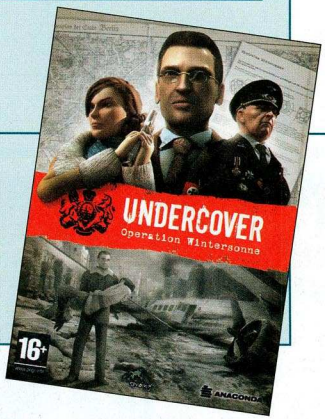
ANACONDA

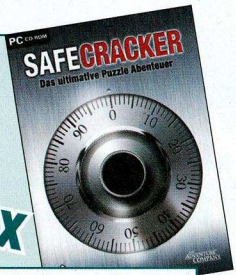
10x Großes Adventure-Paket, bestehend aus

- *Runaway 2: The Dream of the Turtle*
- *Tony Tough 2: Die Rückkehr des Klugscheißers*
- *Dreamfall: The Longest Journey*
- *Undercover: Operation Wintersonne*







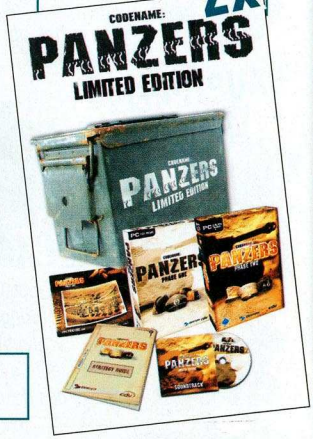


3x PC-Spiel *Safecracker*

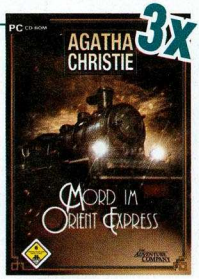
3x PC-Spiel *Cossacks 2 Gold* (enthält: *Cossacks 2: Napoleonic Wars, Cossacks 2: Battle for Europe*)

cdv
www.cdv.de

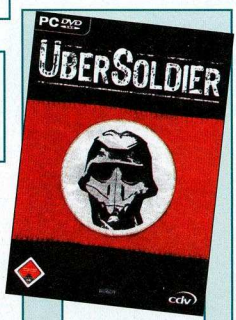
PC-Spiel *Panzers* Limited Edition 2x



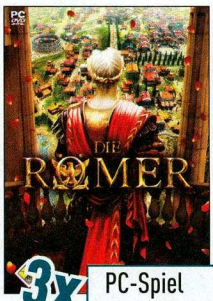
PC-Spiel *Agatha Christie: Mord im Orient-Express*



3x



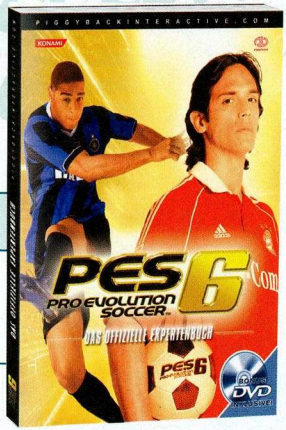
3x PC-Spiel *Übersoldier*



3x PC-Spiel *Die Römer*

Jubiläums-gewinnspiel

KONAMI

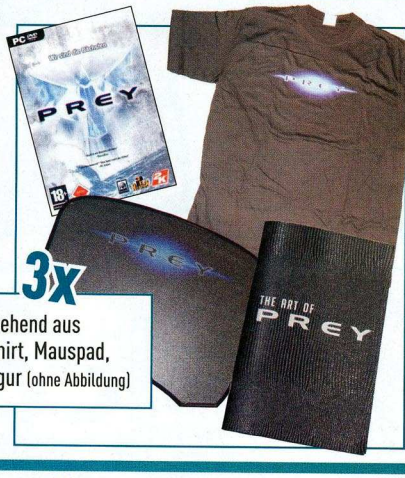


3x Das offizielle *PES6*-Expertenbuch von Piggyback

3x RbK-Sportausrüstung, umfasst Jacke, T-Shirt, Hose und Schuh-Gutschein

T2 TAKE TWO INTERACTIVE

2K



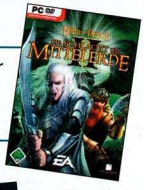
3x *Prey*-Fan-Set, bestehend aus PC-Spiel *Prey*, T-Shirt, Mauspad, Artbook und Zinnfigur (ohne Abbildung)

3x PC-Spiel *Stronghold Legends* inklusive lustigem Plüschdrachen

3x 2K-Shirts

EA

1x PC-Spiel *Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2*

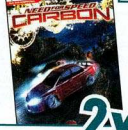


AUSSERDEM GIBT ES ZU GEWINNEN:

2x *FIFA 07*-Sweat-Jacke

2x *FIFA 07*-Kalenderwürfel

2x PC-Spiel *Need for Speed: Carbon*



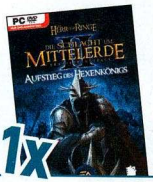
2x *Need for Speed: Carbon*-T-Shirt (ohne Abbildung)

2x *Need for Speed: Carbon*-Kalender

HAUPTPREIS

Streng limitierte Sauron-Figur

1x PC-Spiel *Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2 - Aufstieg des Hexenkönigs*



2x PC-Spiel *FIFA 07*

2x *FIFA 07*-T-Shirt

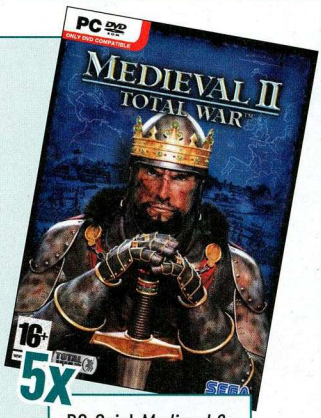
2x *Need for Speed: Carbon*-Schirmmütze

Gamer-Headset .Audio 370

10x

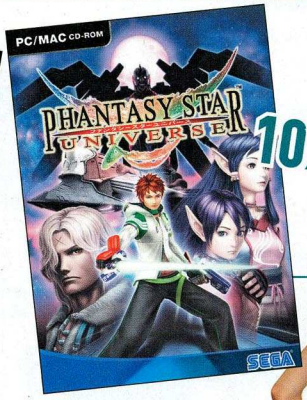
PLANTRONICS
SOUND INNOVATION™

SEGA®



5x

PC-Spiel *Medieval 2: Total War*



10x

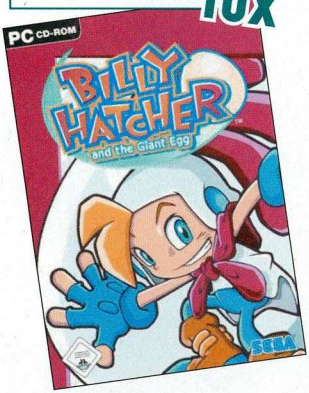
PC-Spiel *Phantasy Star Universe*

Virtua Tennis-Tenniskleid von Nike

1x

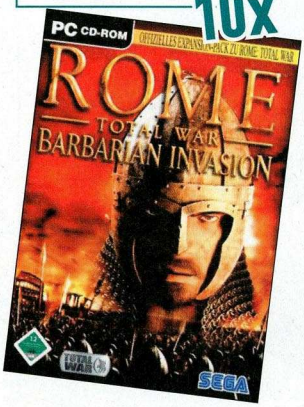
PC-Spiel *Billy Hatcher and the Giant Egg*

10x



PC-Spiel *Rome: Barbarian Invasion*

10x



UBISOFT™

Splinter Cell: Double Agent-Jacke

3x

Splinter Cell: Double Agent-Schirmmütze

3x

Je 3x

- *Rainbow Six: Vegas*-T-Shirt
- *Rainbow Six: Vegas*-Blechschild
- *Rainbow Six: Vegas*-Tequila-Gläser mit Blinklicht
- *Rainbow Six: Vegas*-Mini-Pokerset

eidos™

PC-Spiel *Hitman: Blood Money* Collector's Edition

5x

Hauptpreis

Hitman-Figur in Lebensgröße

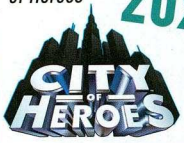
1x

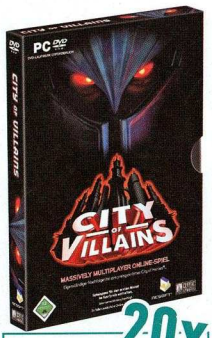
NCSOFT

ZONE3

PC-Spiel *City of Heroes*

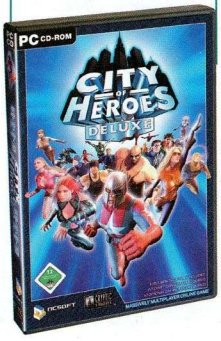
20x





20x

PC-Spiel *City of Villains*



Sitzgelegenheit Zone3 Modul 1

3x

MACH MIT!
TEILNAHME-BEDINGUNGEN AUF SEITE 22

MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL

1x

Intel/Crossfire-Set
bestehend aus 975X Powerup Edition + 1950XTX + 1950 Crossfire Master Karte

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 22. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der **24. Januar 2007**.

VORSCHAU

UT 2007

Knarrenfreiheit

>>Modisch das Allerletzte: Die Achtzigerjahre.<<

Ob diese Szene ein Deathmatch, Team-Deathmatch oder einen anderen Modus zeigt, wissen wohl nur die Macher. Der glatzköpfige Kollege links im Bild ballert sich jedenfalls den Weg frei.

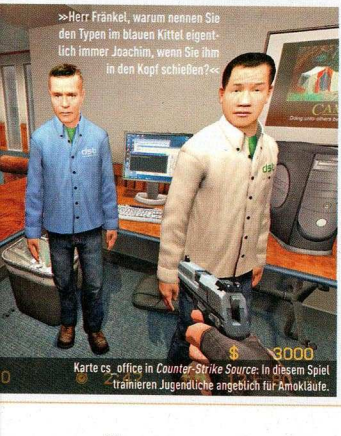
Hiermit bieten wir Ihnen ein frisches Bild zu Epics Edel-Shooter. Wir wollen ihn endlich!

MEHRSPIELER-SHOOTER | *Unreal Tournament*-Fanatiker haben einen Grund zum Feiern. Die Programmiergötter bei Epic Games im amerikanischen North Carolina konzentrieren sich nun nämlich komplett auf die Fertigstellung von *UT 2007*. Bis vor wenigen Wochen werkelten die Jungs noch an einem berüchtigten Action-Titel für die Xbox 360, der im November im Ausland erschien. Nun liegt der Fokus endlich auf dem äußerst ansehnlichen Mehrspieler-Shooter, für den die Macher immer noch keinen genauen Veröffentlichungstermin nennen wollen. Übrigens spielt Epic mit dem Gedanken, eine Klassengesellschaft einzuführen. Demnach soll *UT 2007* die Fertigkeiten des Spielers analysieren und bei der Serverauswahl Anfänger von Profi-Zockern abschirmen, damit alle Spaß haben. Lobenswert! Lukasz Ciszewski

Info: www.epicgames.com

BESSERWISSER

JOACHIM HESSE ERKLÄRT, WARUM EIN VERBOT VON SPIELEN EIN ARMUTSZEUGNIS FÜR DEUTSCHLAND WÄRE



>>Herr Fränkel, warum nennen Sie den Typen im blauen Kittel eigentlich immer Joachim, wenn Sie ihm in den Kopf schießen?<<

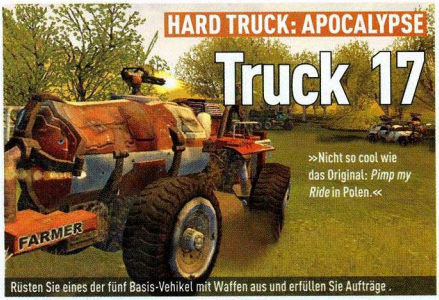
Karte cs_office in *Counter-Strike Source*: In diesem Spiel trainieren Jugendliche angeblich für Amokläufe.

Denn sie wissen nicht, was sie tun

Videospieler sind Verbrecher und Videospiele sind Schuld am Untergang der Menschheit. Diesen Eindruck gewinnen Menschen, die der Propaganda mancher Politiker glauben. Die Wahrheit sieht anders aus. Videospiele sind ein angenehmes und intelligentes Hobby, das genau die gleichen Potenziale birgt wie die meisten anderen Freizeitbeschäftigungen – im Positiven wie im Negativen. Doch kaum wird ein junger Erwachsener nicht mit seinem Leben fertig und schießt mit Feuerwaffen um sich, ziehen die üblichen Verdächtigen ihre populistischen Hasstiraden und Pauschalanklagen gegen Videospiele und Videospieler aus der Schublade. „Nach dem verheerenden Amoklauf von Emsdetten darf es keine Ausreden und Ausflüchte mehr geben: Killerspiele gehören in Deutschland verboten. Sie animieren Jugendliche, andere Menschen zu töten. Das sind völlig unverantwortliche und indiskutable Machwerke, die in unserer Gesellschaft keinen Platz haben dürfen", tönt etwa der bayerische CSU-Ministerpräsident Edmund Stoiber selbstgerecht. Hurra, am besten verbieten wir auch gleich noch Bahnfahren, denn das animiert Raser und in den Zügen lassen sich Pläne für Terroranschläge schmieden. Wäre die Welt gerecht, würde nicht über ein Spieleverbot diskutiert, sondern es würde verboten, mit solchem Schwachsinn die nicht-spielenden Großeltern beim Zeitunglesen zu verunsichern. Aber es ist natürlich einfacher, einen Sündenbock zu bestimmen, statt zeitaufwendig den Problemen von perspektivlosen Menschen auf die Spur zu gehen. An Schulen den Lehrern Zeit für Ihre Schüler zu geben, kostet Geld. Sozialpädagogen einzusetzen, kostet Geld. Eltern richtige Erziehung beizubringen, kostet Geld. Da ist es billiger zu unterstellen, dass junge Gewalttäter durch Spiele zu Ihren Schreckenstaten getrieben werden. Welcher aufgeklärte Bürger soll dieses Märchen glauben? Selbst wenn ich der These „Spiele animieren zu Amokläufen" glauben könnte: Wäre es für jemanden, der sich illegal Waffen besorgt, ein Problem, sich illegal Spiele zu besorgen? Nein. Eine Verbots-Forderung ist daher kompletter Unsinn und ignoriert die Realität. Was hilft, ist mühevolle Jugendarbeit; mit gefährdeten Jugendlichen über Lösungen reden, statt deren Nöte zu ignorieren und sie in die Arbeitslosigkeit driften zu lassen. Ich hoffe nur, dass der Rest des Deutschen Bundestags einen klaren Kopf bewahrt und nicht in Panik Gesetze zum Verbot von Spielen beschließt. Damit wäre letztendlich niemandem gedient, nicht einmal denjenigen, die solches gerade lauthals fordern. Mein Wunsch für die Zukunft: Wer vom Hobby Computerspiele keine Ahnung hat, darf gern mal die Klappe halten. Entschuldigen Sie die harsche Wortwahl, das Thema macht mich aggressiv. Vermutlich sind da auch Spiele dran schuld ...

Wer träumt nicht davon, die Welt zu erobern? In *Europa Universalis 3* haben Sie die Chance dazu.
ECHTZEIT-STRATEGIE | Übernehmen Sie die Kontrolle über eine von knapp 250 Nationen und erobern Sie zwischen 1453 und 1789 was das Zeug hält. Die neue Optik ist komplett in 3D, zudem soll ein kooperativer Modus dabei sein. Das Spiel erscheint am 26. Januar 2007 im Koch Media-Vertrieb. Dennis Blumenthal
Info: www.kochmedia.de

Alle Cineasten unter Ihnen atmen auf. Mit *Kino Mogul* dürfen Sie Ihr eigenes Lichtspielhaus eröffnen.
WIRTSCHAFTSSIMULATION | Für flockige 30 Euronen veröffentlicht Atari am 25. Januar 2007 *Kino Mogul* . Sie verwalten die Kassen, kaufen Lebensmittel und schalten Werbung. Der Clou: einige der knapp 300 fiktiven Filmtitel wurden von PC-ACTION-Lesern eingereicht. Christian Gürnth
Info: www.kinomogul.de



Sie rasen mit Trucks und Traktoren durch eine postapokalyptische Welt, nehmen Aufträge an und ballern.
ACTION-RENNSPIEL | *„Hard Truck: Apocalypse* verbindet *Pimp my Ride* mit *Mad Max*", sagt Andreas Jäger vom Spielevertrieb CDV über das neueste Werk des russischen Entwicklers Targem Games. Mit zufallsgenerierten Aufträgen verdienen Sie Kohle und rüsten Ihren Truck mit mehr als 30 Waffen aus. Dennis Blumenthal
Info: www.cdv.de

T··Mobile·
einfach näher

Xtrem texten!

Xtra Friends – nur 5 Cent[1] pro SMS.

Das Xtra Pac im Prepaid-Tarif Xtra Friends mit dem Nokia 6070 jetzt für nur 99,95 €[2]

Nähere Infos unter www.t-mobile.de/friends, im T-Punkt oder beim T-Mobile Partner.

[1] Gilt für netzinterne SMS im Netz von T-Mobile Deutschland.
[2] Dieses Endgerät funktioniert uneingeschränkt nur mit einer SIM-Karte der T-Mobile Deutschland GmbH. Wenn Sie das Handy mit einer anderen SIM-Karte nutzen wollen, bitte einmalig 99,50 € zahlen oder einfach 24 Monate warten und dann anrufen unter 0180 5330160 (0,12 € je angefangene Minute aus dem Festnetz von T-Com). Der Preis des Xtra Pacs versteht sich inkl. Xtra Card und Startguthaben.

CRYSIS

Gefahr im Anzug

»Letzter Auftritt: Doctor Octopus.«

In *Crysis* geht der Spieler auf Tuchfühlung mit feindlich gesinnten Aliens.

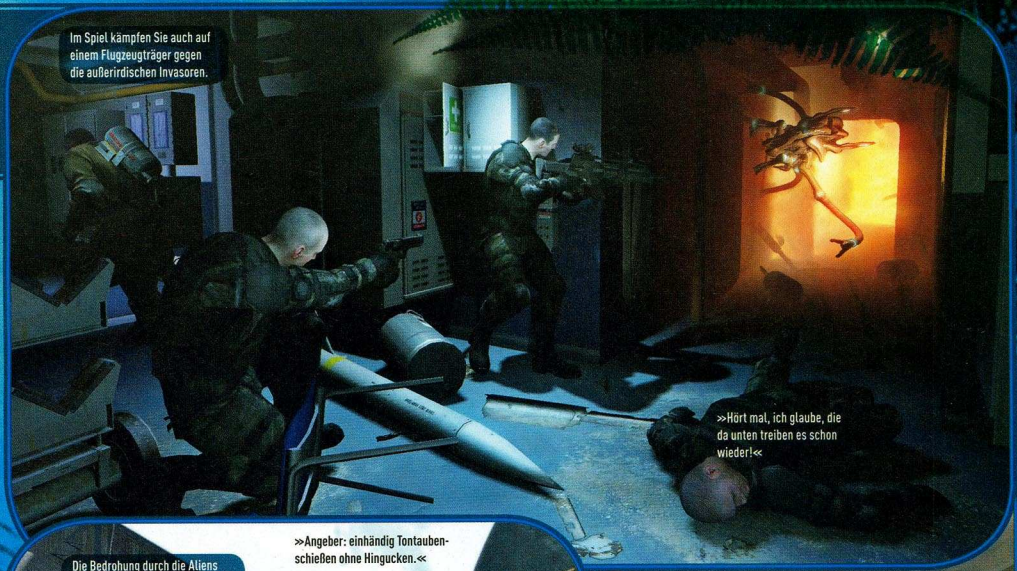
AUF DVD
VIDEO

Der Spieleolymp dieser Tage liegt nicht in Griechenland, sondern bei Crytek – in Frankfurt! Wir haben ihn bestiegen und *Crysis* angesehen.

Aus der Bibel wissen wir, am siebten Tag ruhte Gott. Zum Glück kam er nicht auf die Idee, ein Action-Spiel zu entwickeln. Es wäre ob seiner friedfertigen Natur vermutlich unendlich langweilig geworden. Und Sonntag kein Ruhetag. Erfreulicherweise überließ Gott also das Programmieren von Spielen Leuten wie denen bei Crytek. Mit ihrem Debüt-Titel *Far Cry* sorgten sie 2004 weltweit für Furore, sowohl grafisch als auch die künstliche Intelligenz betreffend. In ihrem neuesten Werk, *Crysis*, wollen sie sich selbst in allen Bereichen übertreffen. Die Story ist schnell erzählt. Nordkorea und die USA senden einen Erkundungstrupp auf eine abgelegene Insel im Pazifik, um einen angeblichen Asteroideneinschlag zu untersuchen. Es stellt sich heraus, dass der „Asteroid" ein Alien-Raumschiff ist. Dieses bildet nur eine Vorhut und soll die bevorstehende Invasion vorbereiten. Die einstigen Kontrahenten USA und Nordkorea müssen sich verbünden, um der übermächtigen Bedrohung Herr zu werden.

ERSTER KONTAKT

Montag, 20. November 2006, 14:05 Uhr: Wir stehen vor den Toren von Crytek in Frankfurt. Drinnen empfängt uns gut gelaunt Faruk Yerli, seines Zeichens ein Drittel des heiligen Crytek-Triumvirats. Auf die Frage, ob wir etwas bräuchten, Nahrung, Getränke oder Geschlechtsverkehr, antworten nicht wir, sondern unsere wild knurrenden Mägen. Rasch etwas Essbares bestellt und dann ab zur Präsentation! In einem abgedunkelten Vorführraum werden wir Zeuge dessen, was 2007 die Spieler auf der ganzen Welt begeis-



Im Spiel kämpfen Sie auch auf einem Flugzeugträger gegen die außerirdischen Invasoren.

»Hört mal, ich glaube, die da unten treiben es schon wieder!«

Die Bedrohung durch die Aliens macht die nordkoreanischen Streitkräfte zu Ihren Verbündeten.

»Angeber: einhändig Tontauben-schießen ohne Hingucken.«

Die Schauplätze sind bei *Crysis* bedeutend abwechslungsreicher als in *Far Cry*. Hier spielen Sie in einem Flugzeugträger.

»Hat nach der Natursekt-party keine weiße Weste mehr: Roberto Blanco.«

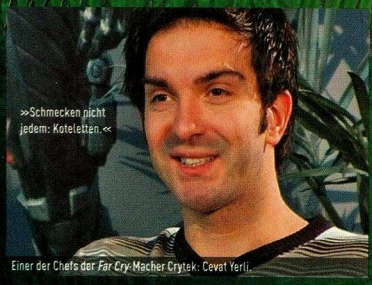
tern wird. Selbst Hand anlegen dürfen wir an *Crysis* nicht, aber ein Mitarbeiter von Crytek spielt live für uns eine Demo-Mission. Der Monitor verdunkelt sich, um kurz danach in den strahlendsten Farben zu leuchten. Der Spieler steht inmitten eines erschreckend realistisch anmutenden Urwalds, wie es ihn bisher in keinem Spiel zu erleben gab. Pflanzen wippen sanft im virtuellen Wind hin und her, durch das Blattwerk fällt klares Sonnenlicht und die Geräuschkulisse klingt, als seien es authentische Aufnahmen aus einem Dschungel. Der Spieler geht einige Meter und erblickt ein Militär-Camp. Faruk will gerade zu einer spielbegleitenden Erklärung ansetzen, als sein Bruder Cevat hereinkommt. Er erklärt uns den grundlegenden Spielablauf von *Crysis*: „Alles folgt einer logischen, militärischen Vorgehensweise. Man beobachtet und erkennt die Situation, bestimmt dann die Art des Vorgehens und setzt den Plan schließlich in die Tat um." Freunde der Schnell-Lade-Taste überspringen die Beobachten-Erkennen-Planen-Phase. Wegen der hohen künstlichen Intelligenz und des daraus resultierenden, sehr realistischen Gegnerverhaltens dürfte ein planloses Vorstürmen aber wenig erfolgsversprechend sein. Glücklicherweise gibt es eine innovative Idee in *Crysis*: den Nano-Suit. Ein Druck auf das Scrollrad und es erscheint das transparente Menü des futuristischen Anzugs, unser Vorspieler wählt den Menüpunkt „Cloak". Unverzüglich wird der Spieler nahezu unsichtbar. (Nähere Informationen zum Nano-Suit finden Sie in unserem Extra-Kasten „Echt anziehend!")

NEUE LEUTE TREFFEN

Gut getarnt und schwer bewaffnet, nähert sich der Spieler dem bewachten Lager. Als erstes Ziel nimmt er sich den

INTERVIEW

„ICH WAR AUF DEN MALEDIVEN UND DACHTE, ES WÄRE RICHTIG COOL, HIER RUMZUSCHIESSEN!“



Einer der Chefs der *Far Cry*-Macher Crytek: Cevat Yerli.

Cevat Yerli bildet mit seinen beiden Brüdern Faruk und Avni die Leitung von Crytek. Er stand uns Rede und Antwort zu ihrem neusten Spiel *Crysis*.

PC ACTION Ihr seid kürzlich von Coburg nach Frankfurt umgezogen. War das so eine Art Kulturschock für euch, aus der ländlichen Idylle direkt in die Großstadt?
CEVAT YERLI: Für das berufliche Leben nicht, für das private schon. Man muss sich hier anpassen, Altbekanntes neu entdecken, neue Kontakte knüpfen, neue Freundschaften, quasi ein neues soziales Netzwerk schaffen, was auch irgendwo eine Ablenkung ist. Aber Frankfurt bietet eine Menge und ist eine wunderschöne Stadt. Ich habe den Umzug bisher keine Minute bereut.

PC ACTION Mit „Ablenkung“ meinst du die Rotlichtbezirke?
CEVAT YERLI: Wenn man abends nach Hause läuft, lenkt das schon ab, aber man hält sich natürlich zurück.

PC ACTION Ist das auch der Grund, warum *Crysis* jetzt später rauskommt als geplant?
CEVAT YERLI (lacht): Nicht nur, unter anderem.

PC ACTION War deine Heimat denn so schlimm, dass du dir immer Palmen, Inseln und die Südsee gewünscht hast?
CEVAT YERLI: Na ja, als Südländer in Deutschland wünscht man sich oft besseres Wetter. Ich fahre auch selbst ein Cabrio und habe nicht allzu viel davon. Deshalb dachte ich, ich kreiere mir selbst das Paradies ... nein im Ernst, wir mögen organische Außenlandschaften deswegen so sehr, weil wir das technisch sehr gut umsetzen können.

PC ACTION Habt ihr das während der Entwicklung von *Far Cry* herausgefunden, dass ihr das so gut könnt?
CEVAT YERLI: Nein, es war damals eher die Zielrichtung, dass wir als Unternehmen mit unserem Erstlingswerk Eindrucke hinterlassen. Man kann nur einen Eindruck hinterlassen, wenn man Gegenteiliges schafft. Vorher hatte man immer dunkle Korridore, dunke Farben und mit *Far Cry* gab es auf einmal offene, weite Welten mit hellen, strahlenden Farben. Wir wollten auf diese Art und Weise einen Kontrast schaffen. Die erste Idee war eigentlich ein europäischer Wald. Dann hatte ich einen Urlaub auf den Malediven verbracht und dort kam mir der Gedanke, es wäre richtig cool, hier rumzuschießen, also in einem PC-Spiel meine ich (lacht). Ja, und so war die Idee für *Far Cry* geboren. Und aus *Far Cry* wurde dann *Crysis* geschaffen. Ich wollte wieder einen Kontrast schaffen. Also dachte ich: Frieren wir doch einfach die Tropen ein. Und so war der Codename „Frozen Paradise“ geboren, das war der erste Titel von *Crysis*.

PC ACTION *Far Cry* eine Insel, *Crysis* eine Insel ... fällt euch nichts anderes ein als Inseln?
CEVAT YERLI: *Crysis* bietet nicht nur eine Insel. *Crysis* hat eine Insel, einen Flugzeugträger, ein Alien-Raumschiff und eingefrorene Landschaften.

PC ACTION Die Gegner-KI (künstliche Intelligenz) ist bei *Crysis* im Vergleich zu *Far Cry* deutlich überarbeitet worden. Ist überhaupt noch ein Schema erkennbar, nach dem die KI vorgeht, wie die KI funktioniert? Oder kann man die Vorgehensweise der KI schon nicht mehr errechnen?
CEVAT YERLI: Nachdem man *Far Cry* gespielt hat, hat man die Intention unserer KI-Gegner gesehen. Man hat zwar bemerkt, sie sind intelligent, sie können hören und sehen, aber man hat gemerkt, dass es noch eine KI ist. Bei *Crysis* war das Ziel, dass die ganze Art der KI-Gegner, wie sie sich bewegen, wie sie schießen, wie sie vorgehen, alles so realistisch ist, dass man nicht mehr erkennt, dass es eine KI ist. Und erst wenn der Spieler dieses Gefühl bekommt, haben wir die nächste Generation und damit unser Ziel erreicht.

PC ACTION Thema Werbung in Spielen. *Battlefield* hat Werbung in Spielen, *Splinter Cell* hat jetzt Werbung mit Nivea for Men. Wird es bei *Crysis* auch Werbung geben, wie zum Beispiel Sunblocker oder Sonnenbrillen?
CEVAT YERLI: Nein, zum aktuellen Zeitpunkt haben wir keine Werbung in *Crysis*. Wir haben Gespräche zu diesem Thema geführt und führen auch noch Gespräche. Bisher planen wir keine Reklame, aber ich schließe auch nichts aus.

PC ACTION Glaubst du, das wollen die Spieler?
CEVAT YERLI: Ich denke, das ist eine Frage von Authentizität. Wenn es die Glaubwürdigkeit eines Spiels nicht stört oder nicht fehl am Platz ist, denke ich, ist das durchaus akzeptabel. Es fördert ja auch die Entwicklung des Spiels. Das Geld für die Werbung geht in die Kasse der Entwickler, dadurch kann mehr in die Entwicklung investiert werden und das sollte den Spielern ja zugute kommen.

PC ACTION 2004 kündigte Uwe Boll an, *Far Cry* zu verfilmen. Gibt es da Neuigkeiten?
CEVAT YERLI: Wir haben mittlerweile keinen Kontakt mehr zu Uwe Boll. Wir hatten zu Beginn an einem gemeinsamen Skript gearbeitet, welches auch sehr vielversprechend aussah, aber wir haben lange nichts mehr von ihm oder dem Film gehört.

PC ACTION Hast du Angst vor dem Film? Hast du andere Boll-Filme gesehen? Wenn ja, wie haben sie dir gefallen?
CEVAT YERLI: Angst vor dem Film habe ich nicht, das Skript sah zu dem damaligen Zeitpunkt sehr gut und spannend aus. Ich habe tatsächlich einige Filme von ihm gesehen und ich denke ... es waren ein paar Schnitzer drin. (lacht)

Scharfschützen auf dem Wachturm vor. In kürzester Zeit montiert der Protagonist ein Zielfernrohr und schaltet den Feind mit einem gezielten Schuss aus. Ein Schalldämpfer sorgt für Diskretion. Cevat erklärt uns: „Sämtliche Waffenerweiterungen sind auf jede Waffe anwendbar, auch wenn das nicht immer sinnvoll ist, zum Beispiel die Kombination Zielfernrohr-Schrotflinte.“ Als Nächstes geraten zwei Soldaten, die quatschend neben einem Jeep stehen, ins Visier. Der eine ist schnell Vergangenheit, der andere erweist sich als widerspenstig und setzt an, nach Unterstützung zu rufen. Zähneknirschend lässt der Spieler dem Schreihals eine Portion Blei auf dem Luftweg zukommen. Kurze Zeit danach ist das ganze Lager in Bewegung. Die alarmierten Soldaten stürmen auf die Position des Störenfrieds zu. Aber nicht wie die Lemminge. „Sie suchen gezielt Schutz hinter Häusern, Fahrzeugen und anderen geeigneten Objekten, geben sich Feuerschutz und versuchen, den Spieler gezielt in die Zange zu nehmen“, erklärt Cevat.

KEINER IST SCHNELLER

Für solche verzwickten Situationen bietet der Nano-Suit eine Lösung. In Sekundenbruchteilen stellt der Spieler seinen Anzug auf Geschwindigkeit um. Dadurch wird er zwar wieder sichtbar, rennt dafür aber wie der Blitz durch die virtuelle Gegend. In Windeseile wechselt er seine Position, die Gegner haben keine Chance und verlieren die Spur. Bisher handelten Gegner in Ego-Shootern oft nach dem Motto „Aus den Augen, aus dem Sinn.“ Nicht so bei *Crysis*. Sind Sie den Gegnern erst einmal negativ aufgefallen, erinnern sich diese an Ihre Visage und halten gezielt Ausschau nach Ihnen.

SEI STARK!

Nachdem sich der Spieler eine neue, geeignete Stellung gesucht hat, um die Feinde aufs Korn zu nehmen, geht's weiter. Abermals modifiziert er den Nano-Suit, diesmal setzt er

Einfach anziehend!

Mit diesem einzigartigen Anzug passt sich der Spieler jederzeit optimal der Situation an. Der Nano-Suite bietet vier Modi.

RÜSTUNG
Stellt man den Nano-Suite auf Rüstung ein, ist der Spieler stärker gepanzert und somit für besonders bleihaltige Areale gewappnet. Zudem erhöht sich die Lebensregeneration.

GESCHWINDIGKEIT
Dank dieser Option ist Ihr Held übernatürlich schnell. So verwirren Sie Ihre Gegner, indem Sie beispielsweise an einem Ort das Feuer eröffnen, schnell die Position wechseln und weiterschießen. Auch zur Flucht ist diese Option sehr gut geeignet.

UNSICHTBARKEIT
Dieser Modus macht Ihre Spielfigur unsichtbar. Ganz von der Bildfläche verschwinden Sie aber nicht, ähnlich wie bei *Predator* bleibt eine schemenhafte Umrandung. Sehr gut geeignet, um ein Gebäude zu infiltrieren oder an Gegnern vorbeizuschleichen.

STÄRKE
Auch hier ist der Name Programm. Mit dieser Option werden Sie stärker als Hulk und Chuck Norris. Okay, stärker als Chuck Norris vielleicht nicht. Jedenfalls springen Sie nun meterhoch und schleudern schwere Gegenstände mühelos durch die Luft.

auf Stärke. Er rennt auf ein Haus zu und springt mit einem großen Satz auf das Dach. Beeindruckend! Schnell wieder unsichtbar gemacht und dann Feuer frei! Durch die erhöhte Lage des Daches in Verbindung mit der Unsichtbarkeit scheint es, als sei der Sieg so gut wie sicher. Die feindlichen Soldaten fallen wie die Fliegen. Bis sie erkennen, woher die Schüsse kommen, stehen nur noch wenige. Die Schlacht scheint gewonnen, von unserem Essen noch immer keine Spur. Kollege Fischer sabbert, als er den wohlgeformten Körper mustert, der später diese Zeilen verfasst.

IST DAS ALLES?

Fischer hat sich gerade die Serviette in den Kragen gesteckt und begonnen, das Messer zu wetzen, als sein Blick wieder zurück auf den Bildschirm gezogen wird. Aus einiger Entfernung erklingt das Geräusch eines Helikopters. Wenige Sekunden später fliegen dem Spieler die ersten Kugeln um die Ohren. Statt sich wie Rex Gildo in die Tiefe zu stürzen, stellt der Held seinen Nano-Suit auf Stärke und schlägt das Dach ein. Mit einem Sprung rettet er sich in das Gebäude. Die Wände des Hauses sollten ausreichend Schutz vor den Projektilen des Helikopters bieten – denken wir. Falsch gedacht! Die nächste Salve des fliegenden Gegners reißt tiefe Löcher in die Deckung des Kämpfers. Dieser zückt einen Raketenwerfer, rennt ins Freie und startet die Gegen-

DIE DÜMMSTEN KOSTÜME

In *Crysis* tragen Sie den praktischen Nano-Suit, der Sie im Kampf unterstützt. Dass es nicht nur geniale Anzüge gibt, beweisen folgende Beispiele.

Tunte

Männer, die Spaß daran haben sich ihre Genitalien zu zerstückeln, nennt man Transsexuelle. Solche Mischwesen tragen häufig lustige Klamotten, wie Deutschlands Vorzeige-Tunte Olivia Jones (rechts im Bild) beweist.

Peinlicher Superheld

Manche Menschen führen eine seltsame Doppelexistenz. Tagsüber gehen sie ihrer normalen Arbeit nach, doch nachts leben solche Kreaturen ihre Neigung aus und haben Sex in engen Strumpfhosen. Aber keine Sorge, Herr Fränkel. Wir verraten's keinem!

Singende Presswurst

Das trällernde Walross bekam nach mehreren erfolglosen Jahren Depressionen. Um sich wieder glücklich zu machen, leerte sie ihren Kühlschrank. Heute trägt sie viel zu gewagte Kleidchen und sieht aus wie 150 Kilo Mett in einem Kartoffelsack.

Fotos: action press

»Die Genitalien von PC ACTION-Redakteuren müssen gestützt werden, damit sie nicht knicken.«

Einige Spezialkräfte der Menschen sichern und untersuchen den Leichnam eines Aliens.

offensive. „Der Hubschrauber erkennt die Raketen frühzeitig und weicht diesen so weit wie möglich aus", kommentiert Cevat das Geschehen. Indem er dank Nano-Suit-Geschwindigkeit flink die Position wechselt, gelingt es dem Spieler letztendlich aber doch, den Vogel mit einer gut platzierten Rakete vom Himmel zu holen. In dem Moment, als der Helikopter am Boden zerschellt, wird der Bildschirm dunkel, die Demonstration ist vorbei. Nach dieser beeindruckenden Vorführung gibt Cevat uns die Möglichkeit, Fragen zu stellen, und plaudert aus dem Nähkästchen (Ausschnitte dieses Interviews finden Sie im entsprechenden Interview-Kasten und auf unserer DVD).

FÜR MEHR SPIELER

Noch ein paar Worte zum Mehrspieler-Modus: Dieser wird nach Ansicht der Entwickler dank Nano-Suit ein besonders intensives Spielgefühl vermitteln. Für Abwechslung neben den genretypischen Standards wie Deathmatch und Team-Deathmatch soll der „Powerstruggle-Modus" sorgen. Hier kämpfen Sie auch mit Vehikeln um strategisch wichtige Punkte wie Waffenfabriken. Durch den Abschuss gegnerischer Spieler sammelt der Spieler sogenannte Prestige-Punkte, die er verwendet, um Waffen zu verbessern oder Fahrzeuge zu kaufen. Ziel des Ganzen ist es, die gegnerische Basis zu zerstören. Es scheint also, als würde auch der Mehrspieler-Part von *Crysis* sehr interessant.

NICHT NUR OPTISCH HUI

Dass die Jungs von Crytek grafisch neue Maßstäbe setzen und die Messlatte des technisch Machbaren wieder ein ganzes Stück heben, ließen

Gut bedient

Filmfans dürfte einiges bei *Crysis* seltsam vertraut vorkommen. Das liegt daran, dass sich die Entwickler ideenmäßig bei so manchem Hollywood-Streifen bedient haben.

FILMSPIEL

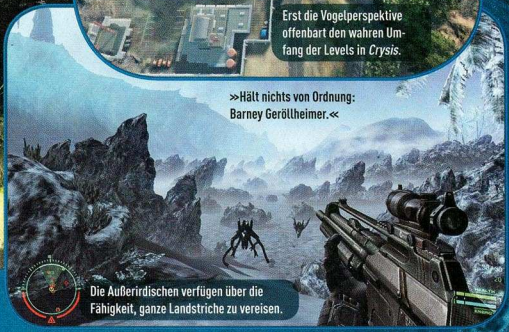
Es ist nicht verwerflich, sich von anderen Werken inspirieren zu lassen, bevor man sich daran macht, etwas Neues zu schaffen. Diese Meinung teilt man bei Crytek scheinbar. Uns gegenüber bestätigten die Yerli-Brüder, dass sie sich bei der Erschaffung von *Crysis* von einigen Filmen Anregungen holten. Der Stil des unsichtbaren Kämpfers im Dschungel wurde spürbar geprägt vom Predator aus *Alien vs. Predator*. Die Idee und die visuelle Umsetzung der eingefrorenen Landschaften erinnern deutlich an Roland Emmerichs Streifen *The Day After Tomorrow*. Das Design der Aliens und deren Auftreten ist eine interessante und gelungene Mixtur aus mehreren Filmen, unter anderem Roland Emmerichs *Independence Day*. Auch bei Ridley Scotts SciFi-Horror-Klassiker *Alien* wollen die Gebrüder Yerli sich so einiges abgeschaut haben. Dass die Raumschiffe der Aliens, inklusive des einprägsamen Geräuschs, das diese von sich geben (ein lautes, konstant tiefes Dröhnen), mit *Krieg der Welten* einen weiteren Klassiker als Vorbild haben, sollte spätestens seit der Neuverfilmung mit Scientology-Tom jedem ersichtlich sein.

»Jetzt auch Open Air: Körperwelten.«

Hier erkennen Sie sehr gut die Detailverliebtheit, mit der der Nano-Suite ausgearbeitet ist.

»Unsere Genitalien, noch mal zur Verdeutlichung.«

Erst die Vogelperspektive offenbart den wahren Umfang der Levels in *Crysis*.



»Hält nichts von Ordnung: Barney Geröllheimer.«

Die Außerirdischen verfügen über die Fähigkeit, ganze Landstriche zu vereisen.

bereits die ersten Screenshots vermuten. Bisher stand jedoch die unausgesprochene Frage im Raum, ob man sich nicht zu sehr auf die Grafik fixiere und das Spielgefühl dabei vernachlässige. Unser Besuch in Frankfurt wischte alle Befürchtungen schneller beiseite, als George Bush ein Land demokratisiert. Schade, dass der Essens-Lieferservice in Frankfurt an diesem Tag nicht genauso schnell war. Gott sei Dank kam der Futterbote doch noch, gerade als wir uns von unseren freundlichen Gastgebern verabschiedeten.

DAS PASST!

Obwohl wir selbst nicht Hand an das Spiel legen durften, haben wir den Eindruck, dass bei *Crysis* bisher alles passt. Kleinere Schnitzer wie zum Beispiel Grafikfehler sind verzeihbar. Beachtet man die Tatsache, dass der Erscheinungstermin auf unbestimmte Zeit (sehr wahrscheinlich aber 3. Quartal 2007) verschoben wurde, erst recht. Der Hauptfokus liegt nach Angaben der Yerli-Brüder zurzeit auf den Mehrspieler-Karten, die an Zahl und Qualität noch ordentlich zunehmen sollen. Auf die Frage, ob Schnellspeichern von Beginn an möglich sei, gibt es noch keine definitive Antwort. Es ist jedoch sehr wahrscheinlich, dass diese Option verfügbar sein wird und nicht wie bei *Far Cry* per Patch nachgereicht werden muss.

UNSER FAZIT

Wenn es einen Konkurrenten für *UT 2007* und *S.T.A.L.K.E.R.* gibt, heißt dieser definitiv *Crysis*. Dummerweise kommt es später als gedacht – genau wie unser Essen. Doch wie heißt es so schön? Gut Ding will Weile haben. Dennis Blumenthal

Info: www.crysis-game.com

In Schönheit sterben

Der direkte grafische Vergleich von *Far Cry* und *Crysis* zeigt klar, was sich getan hat!

SCHÖNHEIT IST VERGÄNGLICH

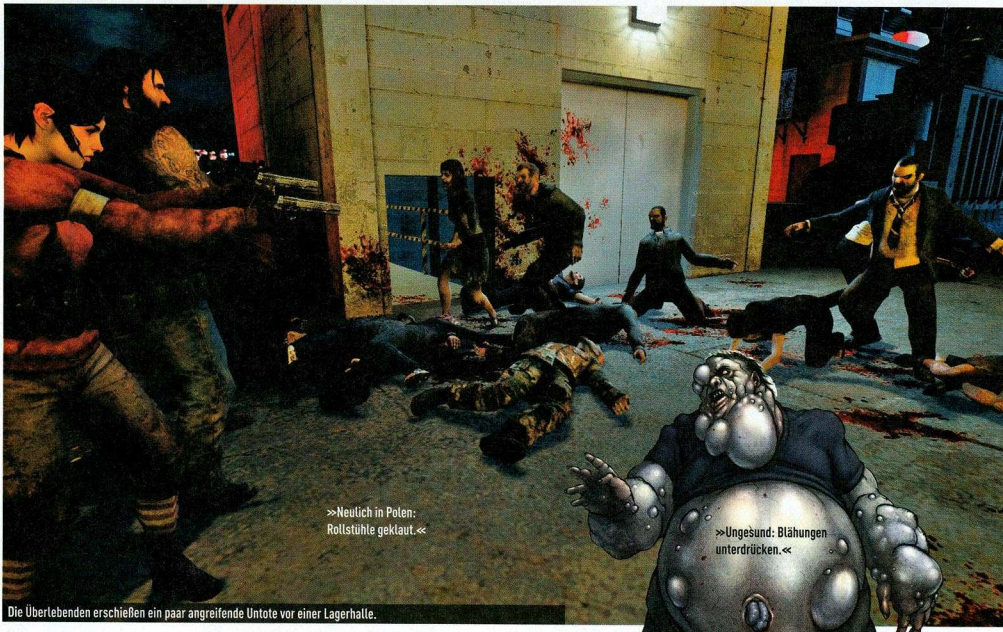
Was 2004 noch die Kinnladen der Spieler gen Boden knallen ließ, sorgt 2007 höchstens noch für ein müdes Lächeln. Links sehen Sie den Dschungel, wie Sie ihn aus *Far Cry* kennen. Seinerzeit sehr schön. Bei *Crysis* wirft nun jede Pflanze einen eigenen Schatten, schwingt physikalisch korrekt im Wind und reagiert auf Berührung des Spielers. An den Charakteren erkennen Sie den technischen Fortschritt ebenfalls. Durch neue Effekte sehen die Gesichter in *Crysis* realistischer denn je aus. Feinste Hautporen und kleine Unebenheiten und Falten oder Narben sind deutlich auszumachen. Da können die aalglatten Gesichter aus *Far Cry* nicht mehr mithalten.

Crysis

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Crytek/Electronic Arts
FERTIG ZU	90%
ERSCHEINT	3. Quartal 2007
VERGLEICHBAR	Far Cry

DENNIS BLUMENTHAL

Als ich 2004 die ersten Bilder von *Far Cry* sah, war ich begeistert, und als ich die ersten Bilder von *Crysis* erblickte, verhielt es sich nicht anders. Nachdem ich das Spiel in Aktion gesehen habe, nimmt meine Vorfreude ungeahnte Ausmaße an. Ich verzichte bereits jetzt auf unnötige Dinge wie tägliches Essen oder warmes Wasser bei der monatlichen Dusche, um auf die nötige Hardware für *Crysis* zu sparen.



Die Überlebenden erschießen ein paar angreifende Untote vor einer Lagerhalle.

LEFT 4 DEAD

Ruhe unsanft!

Gewalt, Pixelblut und Gedärm bilden die Grundlage für das Zombiespiel *Left 4 Dead*. Wir warfen ein Auge auf den knallharten Ego-Shooter.

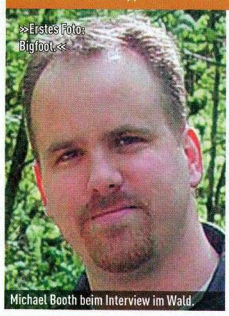
Dass nicht nur die Frau von TV-Legende und Operettensänger Johannes Heesters auf welkes Fleisch steht, dürfte hinlänglich bekannt sein. Doch die Splatter-Freunde der Nation lieben es, wenn rote Pixelsäfte spritzen und sie ihren Weg mit Leichen pflastern. Es scheint, als seien die Entwickler derzeit auf kooperative Spiele getrimmt. Egal ob *The Mark* oder *Rainbow Six: Vegas*, gemeinsames Spielen liegt voll im Trend. Das wissen auch die *Counter-Strike*-Entwickler der Turtle Rock Studios sowie die Köpfe von Valve und planen, 2007 mit *Left 4 Dead* einen Zombie-Shooter ins Rennen zu schicken.

LEICHENSCHMAUS

Scheinbar über Nacht wurde die gesamte Menschheit von einem hochtoxischen Virus befallen und in hirnlose Monster verwandelt. Die gesamte Menschheit? Nein, denn Sie und wenige andere Menschen scheinen immun gegen den Virus zu sein. Klingt nach 08/15-Handlung? Ja. Doch unter uns Pfarrerstöchtern: Wen zur Hölle interessiert eine Geschichte, wenn er Tausende Untote in die ewigen Jagdgründe schicken darf? Also, wo waren wir? Zombies, Stadt und kooperativer Modus. Ach ja, nicht zu vergessen die Waffen. Darüber sagte Michael Booth, der Gründer der Turtle Rock

INTERVIEW

„ICH WÜRDE ZUERST DEN NACHBARN FRESSEN."



Michael Booth beim Interview im Wald.

Michael Booth ist der Gründer der Turtle Rock Studios und leitet die Arbeiten am Ego-Shooter *Left 4 Dead*. Wir sprachen mit ihm über das kommende Zombiespektakel und seine Nachbarn.

PC ACTION Herr Booth, es wäre nett, wenn Sie sich unseren Lesern vorstellen könnten. Nicht jeder in Deutschland kennt Ihren Namen.

Michael Booth: Mein Name ist Michael Booth, ich gründete die Softwareschmiede Turtle Rock Studios und bin Leiter des Teams rund um den Ego-Shooter mit Zombie-Inhalten, *Left 4 Dead*.

PC ACTION Es gibt zwei Rassen: die Menschen (Überlebenden) und die Untoten (Infizierten). Bitte beschreiben Sie den Rest des Spiels, ohne die Wörter „Blut", „Zombies" und „Kopfschuss" zu verwenden.

Michael Booth: Stellen Sie sich vor, Sie leben in einer Metropole wie Berlin. Ein neuer Virus bricht aus und verwandelt alle Infizierten in gefährliche Psychopathen, die jeden Nicht-Infizierten attackieren. Glücklicherweise sind Sie immun gegenüber dem Virus. Dennoch sind Sie in einer Stadt gefangen, die von tausenden gewalttätigen Untoten beherrscht wird. Sie verbünden sich mit den restlichen Überlebenden und versuchen, aus dieser Hölle zu entkommen.

PC ACTION Sie wachen morgens als Zombie auf, haben verseuchte Haut und schreien nach menschlichen Gehirnen. Was wäre Ihre erste Reaktion?

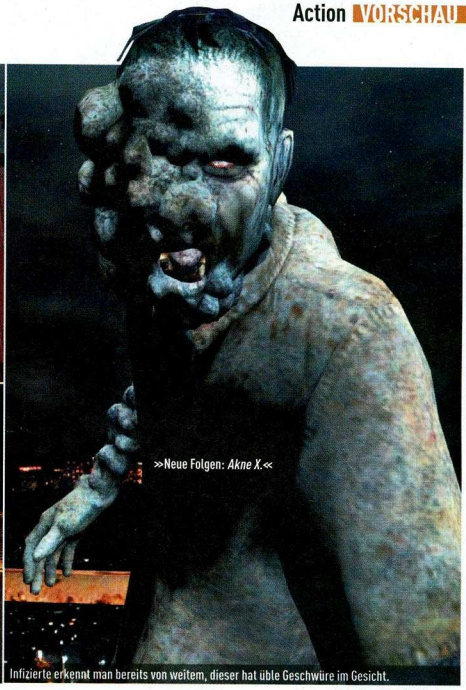
Michael Booth: Ich denke, ich würde zuerst die Nachbarn fressen. Die verdienen das, schließlich haben die mich mit Bauarbeiten an meiner Schlafzimmerwand um 6:45 Uhr morgens wach gemacht. Ein Hämmern so früh am Morgen verwandelt jeden in einen Zombie.

PC ACTION Werden Fahrzeuge ins Spiel integriert? Und ist es möglich, mit diesen Untote unschädlich zu machen?

Michael Booth: Bei der Veröffentlichung werden keinerlei Fahrzeuge für den Spieler implementiert. Vielleicht liefern wir diverse Spielinhalte wie Fahrzeuge in späteren Versionen nach.

Vom Dach nimmt eine Gruppe Überlebender den Gegner ins Visier.

Diese Protagonistin sieht aus wie ein Plagiat von Frau Croft. Auch die Pistolen erinnern an Lara.



Infizierte erkennt man bereits von weitem, dieser hat üble Geschwüre im Gesicht.

Studios, dass es jede erdenkliche Waffe geben wird, die man auch in einer real existierenden Stadt findet: von der Handfeuerwaffe über das Jagdgewehr bis zum Molotowcocktail. Mithilfe dieser Waffen versuchen Sie, hauptsächlich in der Ego-Perspektive aus der von den Moderbacken übernommenen Stadt zu fliehen.

HARTER ZOMBIEZWEIER

Freunde gepflegter Mehrspielerschlachten kommen voraussichtlich voll auf ihre Kosten, denn *Left 4 Dead* lässt sich komplett im kooperativen Mehrspieler-Modus spielen. Wenn im Laufe des Gemetzels Spieler beitreten wollen, geschieht dies an sogenannten Eintrittspunkten. Dabei handelt es sich um für Zombies unerreichbare Stellen. Für den Fall, dass Sie mit Nichtskönnern unterwegs sind, dürfen Sie diese bei leerer Lebensenergie wiederbeleben. Sollten Sie keine Freunde haben oder in Ihrer Nachbarschaft als Menschenhasser verschrien sein, übernimmt die künstliche Intelligenz die restlichen Überlebenden Ihrer Truppe. An einen Deathmatch-Modus wurde ebenfalls gedacht. Hier entscheiden Sie sich für die Überlebenden (Survivors) oder die Zombies (Infected) und gehen aufeinander los. Die Menschen vertrauen auf Waffengewalt und Zusammenarbeit, die Zombies setzen auf ihre ungeheure Kraft und bestimmte körperliche Vorteile, beispielsweise eine extrem lange Zunge, die es ermöglicht, Menschen zu greifen und zu sich zu ziehen. Fahrzeuge sind laut Booth entgegen Internetgerüchten zu Beginn nicht im Spiel integriert. Während unseres Interviews überbrachte uns Booth eine Hiobsbotschaft: Sollte der deutsche Jugendschutz Probleme mit einem ungeschnittenen *Left 4 Dead* haben, modifiziert man die Steam- und die Handelsversion. Aaargh, hoffen wir das Beste! Christian Gürnth

Info: www.turtlerockstudios.com

Left 4 Dead

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Turtle Rock Studios/Valve
FERTIG ZU	80%
ERSCHEINT	1. Halbjahr 2007
VERGLEICHBAR	Rainbow Six: Vegas, The Mark

CHRISTIAN GÜRNTH

Es kam über Nacht, breitete sich wie ein Feuer aus und verwandelte viele fünf Jahre von der ersten Menstruation entfernte XX-Chromosomträger in hirn- und willenlose Fleischhaufen – Tokio Hotel hat ähnliche Folgen wie der Virus in diesem Spiel. Den lebenden Leichen in *Left 4 Dead* stehe ich allerdings positiv gegenüber. Ich vertraue voll und ganz auf die Fähigkeiten der Turtle Rock Studios und hoffe auf ein Zombiespiel voller Humor. Bei dem Gedanken an ein kooperatives Zombieschlachten überkommen mich Glücksgefühle.

Der Spieler wehrt einen überraschenden Angriff vom Dach ab.

Die Lichteffekte nach abgegebenen Schüssen erhellen die Nacht.

Mithilfe zweier Minenarbeiter rücken Sie den durchgedrehten Droiden (Bildhintergrund) auf die Pelle.

Ein Trupp Spezialkräfte schaltet in dem verlassenen Basketballraum die spinnenartigen Überwachungsdrohnen aus.

Alpha Prime soll locker mit der Optik eines *Doom 3* oder *Quake 4* mithalten können. Der Shooter geizt nicht mit Licht- und Schattenspielereien.

ALPHA PRIME

Gegen die All-Gemeinheit

Lange war es still um *Alpha Prime*. Mittlerweile steht das Spiel in russischen und tschechischen Händler-Regalen. Und bald auch bei uns.

Wer kennt das nicht? Ihre Freundin schießt Sie ab, kommt aber bald wieder angekrochen und bittet Sie um irgendwelche Gefälligkeiten. So ist das auch im tschechischen Ego-Shooter *Alpha Prime*. Sie sollen doch bitte für Ihre Ex nach einem verschollenen Freund suchen. Problem: Der Verschwundene setzte sich nicht etwa ins Ausland ab – zum letzten Mal sah man den Typen auf dem Asteroiden Alpha Prime! Schon erraten? Der Actiontitel spielt in ferner Zukunft. Ein mächtiger Konzern beherrscht den Abbau und die Verarbeitung von Hubbardium – einem flüssigen Metall im Stile eines *Terminator 2*. Der namensgebende Asteroid beherbergt eine ganze Menge von diesem Zeug, mit dem man zum Beispiel interstellare Raumschiffe volltanken kann. Zurück zu Ihnen: Sie machen sich auf ins Weltall. Was tut man nicht alles, um die Tussi wieder ins Bett zu kriegen?

PHYSISCH ANWESEND

Im Gegensatz zu geradlinigen und von Kritikern oft als stupide abgestempelte Ballereien à la *Doom 3* ist bei *Alpha Prime* Ihr Köpfchen gefragt. Beim Rettungseinsatz in der verlassenen Asteroiden-Mine sollten Sie laut der Entwickler von Black Element (wo unter anderem einige Macher von *Operation Flashpoint* eine neuen Job gefunden haben) nicht blind in einen Raum voller Gegner stürmen. Mit Rambo-Methoden kommen Sie *Alpha Prime* nicht weit, die Widersacher – Spezialtruppen und Droiden – legen Ihren Helden im Nu um. Wer sich dagegen wie Sam Fisher lautlos an diese heranschleicht, hat deutlich bessere Karten. Oder Sie nutzen die Umgebung zu Ihren Gunsten. Die Verantwortlichen statten ihr Spiel mit einer Physik-Engine und einigen netten Rätseln aus. Beispiel: Sie landen in einem Raum ohne Ein- und Ausgänge. Der einzige Weg nach draußen ist der Lüftungsschacht an der Decke. Also hacken Sie das Terminal in der Nähe. Mit diesem steuern Sie einen Kran, der die fetten Metallkisten nach und nach zu einer Treppe formiert. Den Physik-Effekten aus *Half-Life 2* steht *Alpha Prime* laut Black Element in nichts nach. Ein vorab veröffentlichtes Video demonstriert die Spielereien eindrucksvoll: Gegner und Umgebung in Form von Stühlen, Lampen oder Glasscheiben wirbeln bei Beschuss realistisch durch die Luft.

GUTE FAHRT!

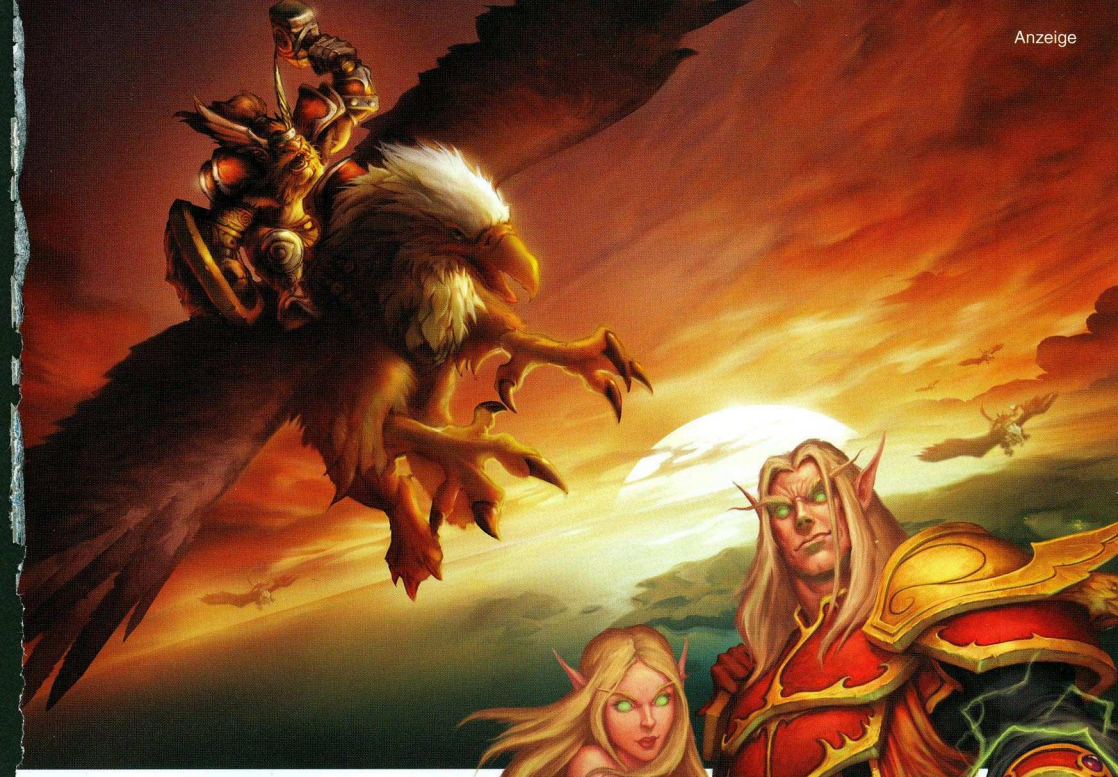
Das Metall Hubbardium – der Stoff, von dem der kleine Asteroid Alpha Prime nur so strotzt – ist nicht ungefährlich. Seine Strahlung zerstört die Hirnzellen der Minenarbeiter. Außerdem läuft die Elektronik Amok. Das ist so, als wären Sie in einem Zimmer voller George Bushs und Computer mit Windows 95. Nur mit dem Unterschied, dass die Intelligenzbestien und die Rechner aus *Alpha Prime* nicht sich selbst gegenseitig fertig machen, sondern auf Sie losgehen – *System Shock* lässt grüßen. Wer bei diesem zugegebenermaßen steinalten Titel an unendliche und dunkle Gewölbe denkt, sei entwarnt. Die ersten veröffentlichten Spielszenen zeigen Fahrzeugfahrten auf der Oberfläche des Asteroiden – bei Tag. Ob *Alpha Prime* ein Lichtblick im Shooter-Genre wird, lässt sich erst nach Veröffentlichung im ersten Quartal 2007 endgültig feststellen. Alexander Frank

Info: www.alpha-prime.com

Alpha Prime	
GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Black Element/Morphicon
FERTIG ZU	99%
ERSCHEINT	1. Quartal 2007
VERGLEICHBAR	Doom 3, Quake 4, Prey

ALEXANDER FRANK

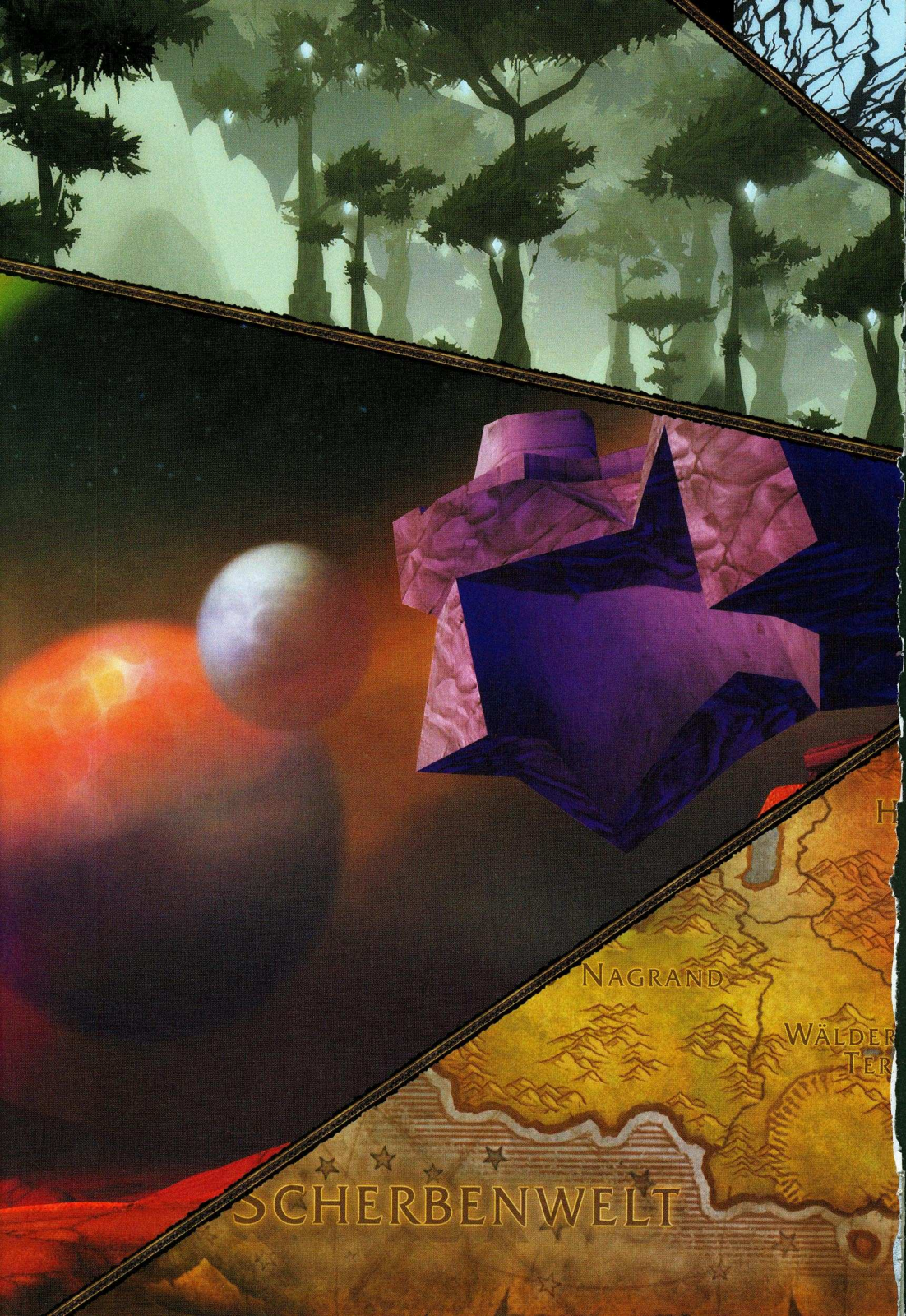
Ob *Alpha Prime* sich von langweiligen *Doom-3*-Klonen abhebt, wissen wir noch nicht. Das gezeigte Material – leider nur in Videoform – lässt jedoch Großes erhoffen. Ich bin auf alle Fälle gespannt, ob es die tschechischen Entwickler schaffen, in den Ballerspaß eine interessante Geschichte einzubetten. Vielen Shootern fehlen ebensolche Storys heutzutage. Lustiger Ansatz: Der Spieler kann das lebensgefährliche Hubbardium wie eine Art Droge spritzen und ist dann kurzzeitig praktisch unbesiegbar. Realistisch!

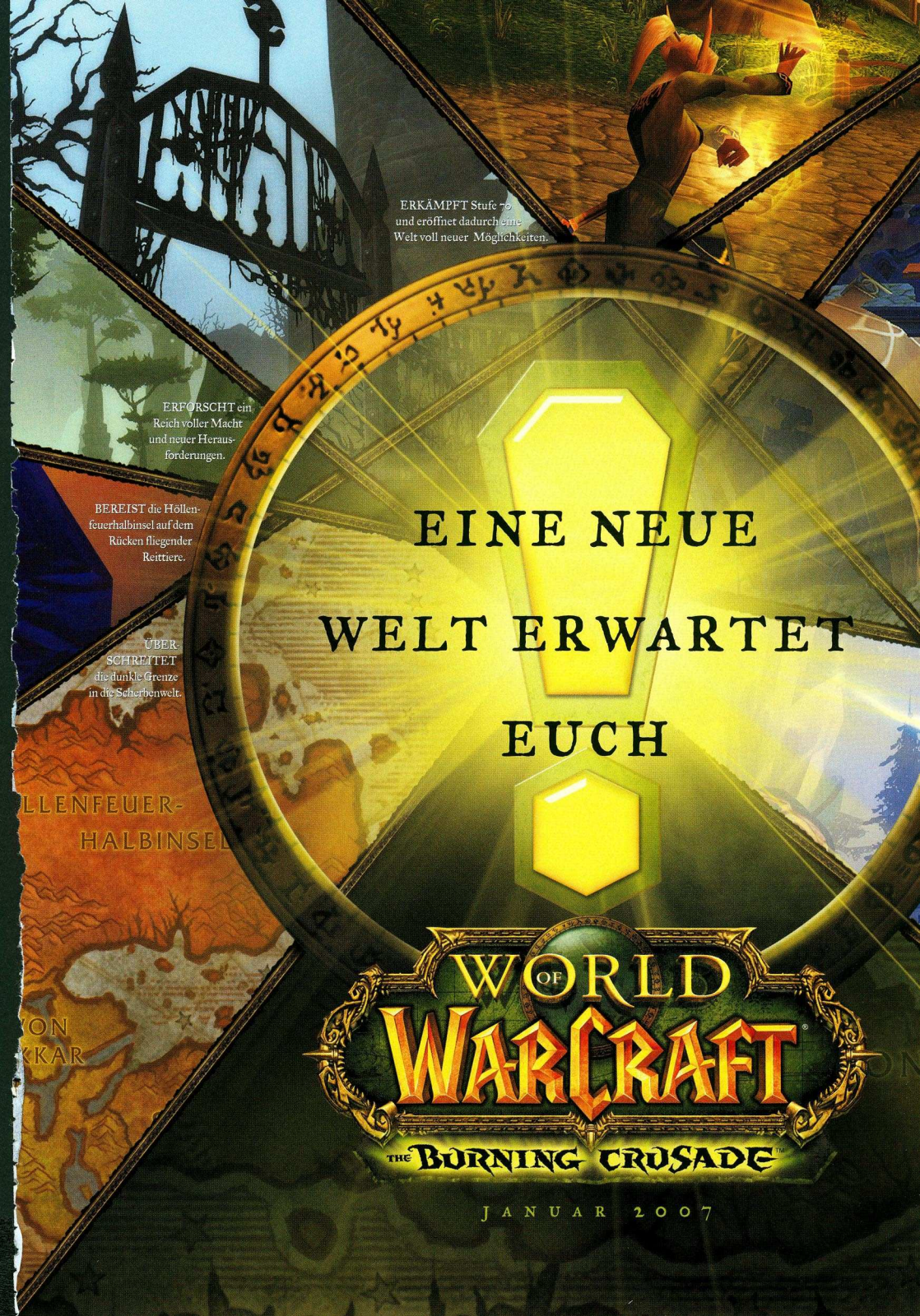


World of WarCraft – The Burning Crusade

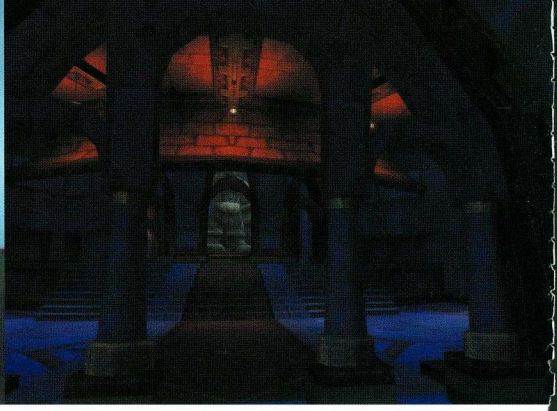
Jenseits des Dunklen Portals eröffnet sich mit dem Erweiterungsprogramm *The Burning Crusade* erstmals die Scherbenwelt für Spieler des MMORPGs *World of WarCraft*.

Während die Völker der Allianz und der Horde noch damit beschäftigt sind, die zerstörten Länder von Azeroth wieder aufzubauen, droht der Krieg der Brennenden Legion im so genannten "Brennenden Kreuzug" erneut aufzuflammen. Weite Teile der Outlands sind zerstört, doch finden sich hier auch die Reiche der Völker der Draenei und der Blutelfen, die Allianz und Horde verstärken.
Mit der Erweiterung *The Burning Crusade* sind jedoch nicht nur neue Völker und Regionen verbunden, auch der Beruf des Juwelenschleifers wird eingeführt. Er stellt neben Ringen und Amuletten vor allem die Juwelen her, die sich in gesockelte Gegenstände integrieren lassen und bestimmte Ausrüstungseigenschaften verbessern. Da mit *The Burning Crusade* Charaktere jetzt bis zur Stufe 70 aufgelevelt werden können, erhalten auch bestehende Berufe in höheren Stufen neue Talente, nützliche Zauber und erweiterte Fähigkeiten, die gegen bis jetzt unbekannte gefährliche Kreaturen in den


H
NAGRAND
WÄLDER
TER
SCHERBENWELT


ERKÄMPFT Stufe 70 und eröffnet dadurch eine Welt voll neuer Möglichkeiten.
ERFORSCHT ein Reich voller Macht und neuer Herausforderungen.
BEREIST die Höllenfeuerhalbinsel auf dem Rücken fliegender Reittiere.
ÜBERSCHREITET die dunkle Grenze in die Scherbenwelt.
EINE NEUE WELT ERWARTET EUCH
WORLD OF WARCRAFT
THE BURNING CRUSADE
JANUAR 2007

Anzeige



Entdecke die Geheimnisse in den neuen Dungeons von Karazhan und den Höhlen der Zeit.

neuen Regionen sehr hilfreich sind. Selbstverständlich führt das Meistern größerer Herausforderungen auch zu wertvolleren Belohnungen.

Die Völker der Blutelfen und der Draenei können nur mit der Erweiterung *The Burning Crusade* gespielt werden, ein jedes mit seinem eigenen Startgebiet von Stufe 1 bis 20. Die Blutelfen waren einst Hochelfen, die das Vertrauen der Allianz verloren haben. Sie haben sich der Horde angeschlossen, um die Dämonen zu jagen, die ihr Heimatland zerstört haben.

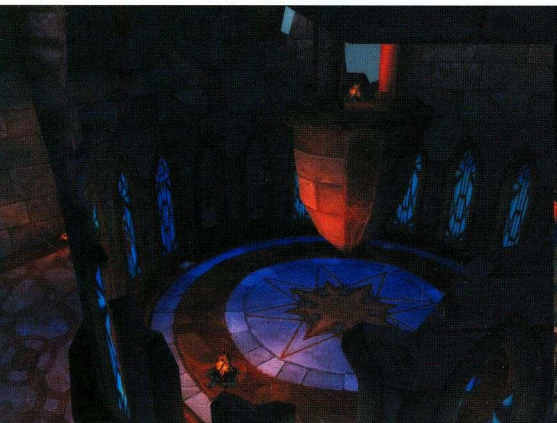
Die Draenei stammen von den Eredar ab, vom selben uralten Volk wie Archimonde, der Anführer, der gerade erst abgewehrten Invasion von Azeroth durch die Brennende Legion. Die Flucht der Draenei vor der brennenden Legion führte sie auf eine abgelegene, friedliche Welt, die sie Draenor nannten. Dort trafen sie die eingeborenen Orcs, mit denen sie Freundschaft schlossen. Viele Jahre lebten sie friedlich mit ihren schamanistischen Nachbarn zusammen. Doch dann entdeckte Kil'jaeden ihr Versteck, brachte die Orcs unter seinen Einfluss und stachelte sie gegen die Draenei auf. In dem darauf folgenden Krieg löschten die Orcs beinahe das gesamte Volk der Draenei aus. Vor kurzer Zeit flohen die Überlebenden von der Scherbenwelt, und eine kleine Gruppe dieser Flüchtlinge landete in Azeroth. Sie haben den dämonischen Mächten widerstanden und geschworen, dem apokalyptischen Kreuzzug der Brennenden Legion ein Ende zu setzen. Auf ihrer Flucht schlossen sie Freundschaft mit den rätselhaften Naaru – einem Volk von Wesen mit einer tiefen Verbindung zum Heiligen Licht der Schöpfung, aus dem auch die Paladine von Azeroth ihre Kraft beziehen. Dies macht sie zu einem natürlichen Verbündeten der Allianzvölker, die sich diese heilige Kraft zu Eigen gemacht haben.

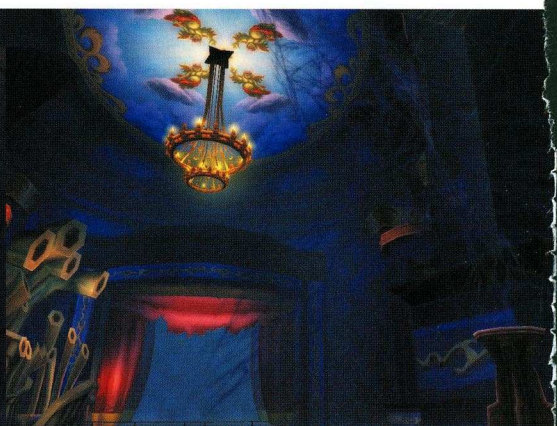
The Burning Crusade ermöglicht Charakteren mit Stufe 70 darüberhinaus den Erwerb des Netherdrachens, eines fliegenden Reittieres, mit dem sich eine komplett neue Perspektive der Scherbenwelt erfahren lässt.

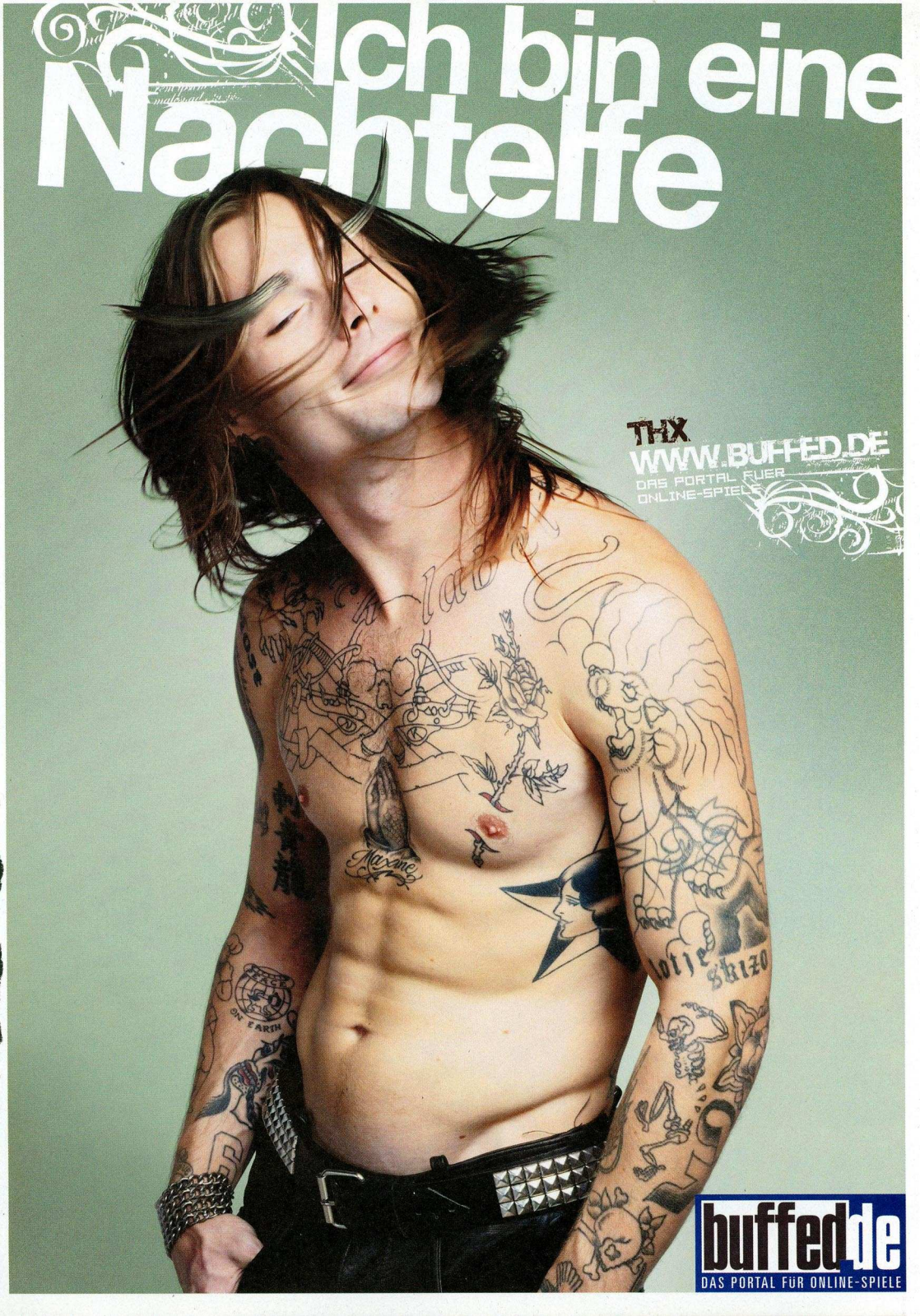
Die limitierte Collector's Edition der Erweiterung auf CD-ROM und DVD bietet neben dem Bildband "Art of the Burning Crusade" eine DVD "Hinter den Kulissen", zwei Starter Sets des Trading Card Games von World of Warcraft, sowie drei exklusive Karten, ein Mousepad mit der Karte der Scherbenwelt, den offiziellen Soundtrack auf CD und als exklusives Haustier einen Netherdrachen-Welpen.

Die Features von The Burning Crusade auf einen Blick:

- Zwei neue spielbare Völker: Die Blutelfen und die Draenei
- Zehn neue Erfahrungsstufen von 60 bis zur neuen Höchststufe 70
- Neue Regionen und Schlachtfelder in der Scherbenwelt jenseits des dunklen Portals
- Fliegendes Reittier für Level-70-Charaktere zur Erkundung der Scherbenwelt
- Das neue Handwerk des Juwelenschleifers
- Neue gesockelte Gegenstände, in die die Juwelen integriert werden können
- Erweiterung bereits existierender Berufe um neue Talente und Fähigkeiten bzw. nützliche Zauber
- Viele neue Quests und unbekannte Monster sowie neue höherstufige Dungeons und Weltbosse
- Verbesserungen beim Interface






Ich bin eine
Nachteffe
THX
WWW.BUFFED.DE
DAS PORTAL FUER
ONLINE-SPIELE
buffed.de
DAS PORTAL FÜR ONLINE-SPIELE

Kane (rechts) und Lynch haben eine weibliche Geisel genommen.

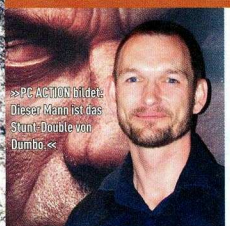
»Der Frisör war Telefonjoker für *Wer wird Millionär?*«

KANE & LYNCH: DEAD MEN

Killekille!

INTERVIEW

„ICH WURDE MIT ALKOHOL BEZAHLT!“



Jens Peter Kurup ist Game Director, also Projektleiter für *Kane & Lynch*.

Jens Peter „So genau will ich das jetzt noch nicht sagen“ Kurup von IO Interactive ist ein harter Knochen. Das bewies der Projektleiter von *Kane & Lynch* während des Interviews mit PC ACTION.

PC ACTION Welche Schauplätze gibt es in dem Spiel? Im Namen unserer Leser fordern wir eine virtuelle Version des Museum Erotica in Kopenhagen, dem ersten Museum für Pornografie!
JENS PETER KURUP: Toll ... Kane und Lynch in einem Pornomuseum. Und sicherlich möchtet ihr auch, dass die beiden Händchen halten, richtig? Erinnert mich an dieses tuntige Spiel, das wir mal gemacht haben und das keine Vertriebsfirma veröffentlichen wollte.

PC ACTION Kein Museum der Pornografie? Das tut weh! Wirklich! Aber wenigstens ein paar dänische Blondinen in Stringtangas? Nein? Gut, dann erzähl uns, was an *Kane & Lynch* besonders rockt.
JENS PETER KURUP: Für mich in erster Linie, wie das Teammanagement funktioniert und die Einfachheit der Steuerung. Aber es ist eigentlich das ganze Paket, das mich interessiert. Wir haben eine gute, intuitive Steuerung in einem sehr erwachsenen Spiel. Es sind glaubwürdige Charaktere wie in der echten Welt, die auch einen wirklichen Beweggrund haben, an der ganzen Action beteiligt zu sein.

PC ACTION Du hast mal in einem Interview gesagt, dass ihr ein brutales Spiel machen wollt. Habt ihr bereits über Änderungen in der deutschen Version nachgedacht? Roboter? Grünes Blut? Oder vielleicht ein weniger heikles Szenario? Ein Streichelzoo zum Beispiel? Wasserspritzpistolen?
JENS PETER KURUP: Ein Streichelzoo mit Robotern und Wasserspritzpistolen! Klingt genau nach dem, was ich spielen möchte. Wir dürfen aber nicht vergessen, dass wir ein europäischer Entwickler sind – kein japanischer. Doch du hast Recht. Fragen wir doch Kane, ob er sich etwas zurückhalten könnte, und schauen wir, ob Lynch seine Schrotflinte mit einer Wasserpistole tauscht. Ich bin mir sicher, dass beide darauf total abfahren.

PC ACTION Von welchen Charakteren wurden Kane und Lynch inspiriert? Gibt's jemanden in eurer Firma, im Freundeskreis oder in der Familie, der schizophren ist? Nimm auf dieser Couch Platz, heikle Informationen sind bei uns in guten Händen ...
JENS PETER KURUP: Optisch basiert Lynch stark auf einem großen, bärtigen Journalisten. Und wir müssen bei ihm an unseren Deutschlehrer in der Schule denken. Im Fall von Kane lässt sich das schon schwieriger festlegen. Es gibt Leute in der Familie unseres Art Directors [künstlerischer Leiter/Anm. d. Red.], die Kane ähnlich sehen. Deshalb bekam er die Frisur des Art Directors. Es ist vielleicht nicht der geistig gesündeste Weg, sich so selbstdarzustellen, aber als künstlerischer Leiter von *Kane & Lynch* sollte man eh nicht sehr gesund sein.

PC ACTION So, so, ein großer bärtiger Journalist. Wer damit wohl gemeint ist? Wir kommen grad nicht drauf. Weiter: Stimmt es, dass der Spieler in *Kane & Lynch* einige gut bekannte Figuren aus der *Hitman*-Reihe trifft? Haben wir gehört! Vielleicht Nummer 47 persönlich? Oder lernen wir Kollegen von Nummer 47 kennen?
JENS PETER KURUP: Das kann ich nicht kommentieren. Aber mir gefällt die Idee.

PC ACTION Kannst du uns etwas über den kooperativen Mehrspieler-Modus erzählen? Wir wissen, dass es möglich ist, Lynch zu spielen, aber was passiert, wenn es die Spieler tun? Hören sie Stimmen? Bekommen sie Halluzinationen? Müssen wir Pillen wie im guten, alten *Pac-Man* sammeln?
JENS PETER KURUP: Zum Spielen als Lynch: Wir arbeiten zurzeit an diesem Teil des Spiels – und würden gern erst sehen, ob unsere Ideen funktionieren, bevor wir darüber reden. Das Grundgerüst des kooperativen Modus ist der Einzelspieler, denn es soll möglich sein, zwischen den beiden Modi hin- und herzuschalten.

PC ACTION Ihr habt einen zweiten Mehrspieler-Modus im Sinn. Um was geht es dabei? Bitte gib uns diese geheime Information und wir schicken dir kostenlos Bier ... wir wissen nämlich, dass Alkohol in Dänemark so wertvoll ist wie Gold.
JENS PETER KURUP: Ich wurde bereits mit Alkohol bezahlt, um sicherzugehen, dass ich Fragen wie diese nicht beantworte. Der Mehrspieler-Modus basiert auf einer simplen, aber originellen Idee – und du wirst sicher verstehen, dass wir diese Informationen geheim halten, bis wir näher am Erscheinungstermin sind.

PC ACTION Nein, verdammt! Aber okay, dann anders: Wir lieben Smørrebrød, Carlsberg, Tuborg, Faxe, Lego, alle Dänen und besonders IO Interaktive und dich. NEIN – wir sind keine Arschkriecher, es ist die Wahrheit! Und nun musst du uns wenigstens einige exklusive Infos über die Levels, Waffen und so weiter geben. Vielen Dank!
JENS PETER KURUP: Nachtclub in Tokio, Sprengungen, Heckler & Koch USP, Tokios Straßen, Tränengas, SIG552, Ausbruch in L.A., Brandbomben, SPAS 12. Habe ich schon erwähnt, dass wir bei IO Interactive alle pcaction.de lesen? Wir sind der Meinung, das ist das Beste! NEIN – wir sind keine Arschkriecher, es ist die Wahrheit. Und jetzt her mit der Titelseite!

Killekille ist Kindersprache und bedeutet kitzeln. Überlegen Sie aber gut, zu wem Sie das sagen, es könnte missverstanden werden.

Aus Dänemark kommt nicht nur Käse. Der Kenner weiß, dass dort auch große, hübsche Blondinen mit großen Brüsten und vollen Lippen wachsen. Zum Beispiel. Das Land hat jedoch noch viel mehr zu bieten. Menschen etwa, die tolle Computerspiele produzieren. Die *Hitman*-Reihe dürfte Ihnen ein Begriff sein. Eventuell kennen Sie *Freedom Fighters*. Beides kommt aus Dänemark, genauer genommen sogar vom selben Entwicklerstudio: IO Interactive. Das Team in Kopenhagen brütet derzeit an *Kane & Lynch*. Es soll nach Auskunft der Macher ausdrücklich ein brutales Spiel werden, ein Stück Baller-Software im Stil der Actionfilme *Heat* und *Collateral*, einzig und allein für Erwachsene. Mit zwei eisenharten Charakteren ohne jedes Gewissen. Oh ... ein Spiel mit zwei Killern? Das dürfte die Bezeichnung Killerspiel wirklich verdienen. Doch wir wollen jetzt nicht so zynisch sein wie das Produkt selbst.

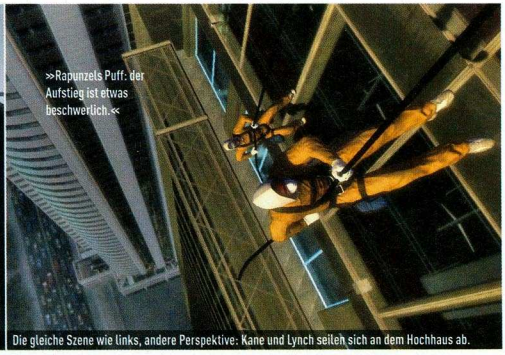
GESCHEITERTE EXISTENZEN

Ein Hauptaugenmerk liegt bei *Kane & Lynch* auf den Charakteren. Warum sind die beiden derart skrupellos geworden? Kane knallt durch, als sein zweijähriger Sohn stirbt. Der hat sich mit Papas Waffe erschossen und Kanes Frau gibt ihrem Mann die Schuld, der deshalb abhaut und sich in Venezuela einer Gruppe von Söldnern anschließt. Weil dort Jahre später bei einer Mission so ziemlich alles danebengeht, was danebengehen kann, muss er flüchten, zurück nach Hause. In den USA aber wartet bereits die Polizei und letztlich die Todesstrafe. Während eines Gefangenentransports lernt Kane schließlich Lynch kennen. Der bärtige Lynch soll ebenso auf den elektrischen Stuhl. Weil er angeblich seine Frau ermordet hat. Ob das stimmt, weiß er allerdings nicht mal, er leidet nämlich an Schizophrenie und deshalb unter anderem an plötzlichen Gedächtnisstörungen. Nebenbei hat er noch ein paar andere Probleme, um es vorsichtig zu formulieren.

EIN FALL FÜR ZWEI

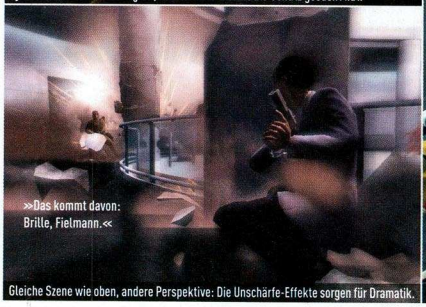
Das Duo kommt frei, weil Unbekannte den Gefangenentransporter überfallen. Wieso,

Die Geschäftsleute ahnen noch nicht, was von draußen für eine Gefahr droht.



Die gleiche Szene wie links, andere Perspektive: Kane und Lynch seilen sich an dem Hochhaus ab.

Lynch ballert auf einen Gegner, der an einer Steinsäule Schutz gesucht hat.



Gleiche Szene wie oben, andere Perspektive: Die Unschärfe-Effekte sorgen für Dramatik.

Die computergesteuerten Teamkollegen haben Grips und suchen selbstständig Deckung, wenn's nicht anders geht.

weshalb, warum? Es ist einiges unklar, wenn das Spiel beginnt. Fest steht, dass die beiden gezwungenermaßen Aufträge für eine Organisation mit dem Namen „Die 7" erledigen müssen. Denn die will andernfalls Kanes zwischenzeitlich entführte Frau und die Tochter umbringen. Na schönen Dank auch.

ES REGNET BLUT

Der Spieler steuert Kane aus der Verfolgerperspektive, Ihr Computer übernimmt Lynch. Erwarten dürfen Sie heftige Feuergefechte, aber auch Schleichmissionen. Ähnlich wie in *Freedom Fighters* erteilen Sie per Mausklick Befehle: Sie sind zeitweise nämlich nicht nur mit Lynch, sondern auch im Team mit computergesteuerten Kumpanen unterwegs (lesen Sie dazu auch das Interview „Ich wurde mit Alkohol bezahlt!" auf Seite 69). Die Macher wollen ihr Werk wie einen Hollywoodfilm inszenieren. Wenn Ihr Trupp sich als Fensterputzer verkleidet an einem Hochhaus abseilt etwa, um letztlich durch ein berstendes Panoramafenster zu schwingen (eigentlich wollte der Verfasser an dieser Stelle „durch ein Panoramafenster zu brechen" schreiben, fand das dann aber doch zu missverständlich). Bei Ballerorgien fliegen Ihnen nicht nur Glas, Mauerwerk und Holzsplitter um die Ohren, auch an rotem Pixelsaft sparen die Entwickler nicht. Extrem derb ist eine Szene, die den geistesgestörten Lynch, der sich übrigens in Eigenregie medikamentös behandelt, bei einem seiner Ausraster zeigt: Er nimmt sich nach einer Schießerei am Boden liegende Überlebende einzeln vor und richtet sie förmlich hin.

PSYCHOTHRILLER

Kane & Lynch soll ein düsterer, blutiger Psychothriller werden. Klingt, als ob uns eine gehörige Portion Nervenkitzel erwartet. Wo wir wieder beim Thema Killekille wären. Harald Fränkel

Info: www.kaneandlynch.com

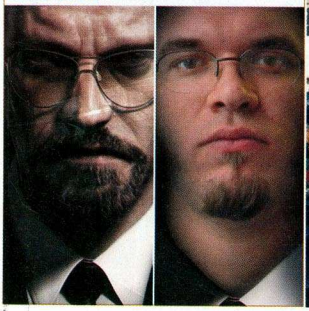
Kane & Lynch: Dead Men

GENRE	Action
HERSTELLER	IO Interactive/Eidos
FERTIG ZU	80%
ERSCHEINT	3. Quartal 2007
VERGLEICHBAR	Hitman 2, Freedom Fighters

HARALD FRÄNKEL

Ich fürchte, den Nächstenliebe-Wanderpokal der Jungen Christen gewinnt 2007 ein anderes Spiel. Aber das ist okay. *Kane & Lynch* könnte wirklich lustig werden. Hier ein bisschen Psycho, dort ein bisschen Action, da ein wenig *Hitman 4*, an anderer Stelle ein wenig *Freedom Fighters* – das ist ein interessantes Rezept. Für weitergehende Prognosen ist es indes zu früh: Wir haben noch nicht genug vom Spiel gesehen, um einen neuen Meilenstein zu prognostizieren. Doch wie heißt es so schön in einem alten deutschen Schlager von Michael Holm: Dänen lügen nicht. Das wird schon.

Zufall?



Feuergefechte hinterlassen Verwüstung. Am Boden liegen blutende Pixelkörper. Auch die Steinsäulen und das Mobiliar haben stark gelitten.

ARMA

ARMED ASSAULT

Das neue Meisterwerk der "Operation Flashpoint"-Macher

"Genrefans dürfen sich den 30.November jedenfalls schon jetzt rot im Kalender anstreichen. Armed Assault ist ein El Dorado für Taktiker."

PC ACTION 11/06

"Von der ersten Minute an übte unsere Alpha-Version dieselbe Faszination wie damals Operation Flashpoint auf mich aus, sodass ich eine Freudenträne nach der nächsten auf die Tastatur vergoss."

PC GAMES 11/06

"Dank glaubwürdiger Spielphysik lenken sich die Trucks, Schützenpanzer und Geländewagen sogar angenehmer als ihre Pendants in der Battlefield-Serie."

PC POWERPLAY 11/06

(C)2006 Morphicon Limited. Alle Rechte vorbehalten. Peter Games und das dazugehörige Logo sind eingetragene Warenzeichen der Morphicon Limited. Die Namen und Logos anderer existierender Firmen und Produkte, die hier erwähnt werden, können Markenzeichen ihrer jeweiligen Eigentümer sein.

HMH

Bohemia Interactive

Bei einem nächtlichen Streifzug stoßen wir mit Sherman-Panzern auf eine deutsche Basis.

WAR FRONT: TURNING POINT

Endlich ein Lichtblick!

AUF DVD
VIDEO

Hurra, hurra, hurra, ein Echtzeit-Strategie-Titel, der im zweiten Weltkrieg spielt ... Nein, legen Sie um Himmels Willen die Zyankali-Kapsel noch einen Moment beiseite, dieses Mal läuft alles anders. In *Warfront: Turning Point* spielen Sie vor dem Hintergrund eines Science-Fiction-Szenarios einen fiktiven Zweiten Weltkrieg. Die Story im Groben: Nazi-Deutschland hat es doch geschafft, Großbritannien einzunehmen. Ohne die Bedrohung durch die englische Luftwaffe können die Nazis im Herzen Europas ungestört neue Technik entwickeln. Die USA wollen dem selbstverständlich entgegensteuern und kämpfen Seite an Seite mit den Briten, um deren Eiland zurückzuerobern.

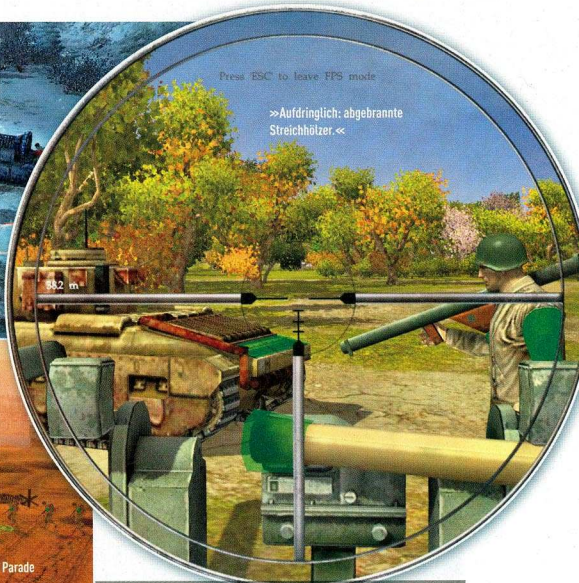
TRAUMHAFT

Neben zahlreichen authentischen Waffen des Zweiten Weltkriegs kommen spezielle, nationenabhängige Geheim- und Superwaffen zum Einsatz. Sämtliche neu implementierten Technik befand sich zur Zeit des Zweiten Weltkriegs tatsächlich in der Entwicklungs- oder zumindest Planungsphase, was das Spiel nicht komplett unrealistisch macht. Tarnkappenbomber, Jetpacks für Soldaten und gepanzerte Mechs sind nur einige der neuen Kampfgeräte. Inwiefern sich diese doch recht unterschiedlichen Einheiten mit einer ausgeglichenen Balance vereinbaren lassen, bleibt abzuwarten. In der uns vorliegenden Vorschau-Version gelingt den Entwicklern diese Gratwanderung gut.

IMPRESSIONEN

Der erste Eindruck des Spiels ist durchweg positiv. Die Grafik sieht gut aus und verwöhnt den Spieler mit aufwendigen Licht- und Schatteneffekten. Der dynamische Tag-und-Nacht-Wechsel sorgt für eine klasse Atmosphäre. Nachts sind Scheinwerfer an Gebäuden und Fahrzeugen eingeschaltet, der Sichtbereich verringert sich und es stellt sich unwillkürlich ein beklemmendes Gefühl ein. Wenn dann Mündungsfeuer und Explosionen die trügerische Stille

Deutsche Mechs (rechts im Bild) zerstören unsere leichten sowjetischen Panzer.



Aus der Ego-Perspektive eines Geschützturms dürfen Sie nun selbst aktiv ins Spielgeschehen eingreifen und feindliche Einheiten beschießen.

Bei der Schlacht um London erleuchten Scheinwerfer eindrucksvoll die Kulisse.

»Irgendwann war bei der Love Parade die Luft einfach raus.«

Hier treffen die Alliierten auf Wurfrahmen (rechts), fiktive Panzer der Deutschen.

zerreißen und man hektisch nach den Angreifern sucht, freut sich das Herz eines jeden Echtzeit-Strategen. Eine nette Dreingabe ist die Möglichkeit, Geschütztürme aus der Ego-Perspektive eines Turmschützen zu bedienen.

HEROISCH

Ein weiteres Merkmal von *Warfront* sind die außergewöhnlichen Protagonisten. Ähnlich wie bei *Warcraft 3* verfügt jede Nation über Helden mit speziellen Fähigkeiten. Diese sammeln, wie alle Einheiten, Erfahrung und steigen im Level auf. Das Besondere sind ihre Waffen und die Fähigkeiten, die sie mit fortgeschrittener Stufe erwerben. Im Wesentlichen lassen sich diese in vier Bereiche unterteilen: Grundfähigkeit, Aktiv, Passiv und Aura. Die Grundfähigkeit verbessert die allgemeine Stärke des Helden. Ein Beispiel für sogenannte Aktiv-Fertigkeiten ist das temporäre Steigern der Panzerung des Helden. Passive Fähigkeiten steigern beispielsweise dauerhaft seine Lebensenergie. Last but not least: die Aura-Funktionen. Jeder Held hat einen gewissen Bereich um sich, in dem er freundlich gesinnte Einheiten positiv beeinflusst, ähnlich wie bei *Warcraft 3*. Durch die Aura-Fähigkeiten lassen sich die Schussreichweite und die Angriffsstärke der eigenen Einheiten im Einzugsbereich des Helden erhöhen. Als ob diese Fertigkeiten allein nicht reichten, laufen die Kämpfer mit einer dicken Wumme durch die Gegend. So trägt zum Beispiel John Lynch, ein Held der Alliierten, einen ansehnlichen Granatwerfer mit sich herum.

MIXSPIEL

Warfront spielt sich bisher wie eine Mischung aus vielen guten Echtzeit-Strategie-Spielen. Die Aufmachung des Spiels erinnert stark an *Blitzkrieg* und die Helden riechen verdammt nach *Warcraft 3* oder *Praetorians*. Die Einheitenhandhabung ist ähnlich simpel wie bei *Command & Conquer*. Und genau das ist bis jetzt auch der größte Kritikpunkt: Uns fehlt der spielerische Tiefgang eines *Blitzkrieg*. Ähnlich wie bei *C&C* bedarf es meist keiner ausgeklügelten Taktik, um den Sieg davonzutragen. Produzieren Sie Panzer am laufenden Band, überrollen Sie damit über kurz oder lang das Lager des Gegners. Es sieht also danach aus, als ob *Warfront* eher leichte Strategie-Kost wird. Das ändert aber nichts daran, dass es Spaß macht, gut aussieht und viel bietet – genau wie der Verfasser dieser Zeilen!

Dennis Blumenthal

Info: www.war-front.de

War Front: Turning Point

GENRE	Echtzeit-Strategie
HERSTELLER	Digital Reality/10tacle Studios
FERTIG ZU	95%
ERSCHEINT	Februar 2007
VERGLEICHBAR	C&C: Generäle

DENNIS BLUMENTHAL

War Front spricht in erster Linie Hobby-Strategen an. Ein wenig mehr taktischer Anspruch hätte meiner Ansicht nach nicht geschadet. Dennoch: Das Spiel macht wirklich Spaß. Vor allem auf Netzwerk-Partys dürfte *War Front: Turning Point* für gute Unterhaltung sorgen. Die Story in Verbindung mit den Helden und Spezialeinheiten hebt das Spiel von der breiten Masse ab. Die Tatsache, dass es bei vielen Genre-Größen abkupfert, stört mich nicht. Immerhin pflegte schon Coppola (*Der Pate*) zu sagen: „Steal from the best!".

Die Basis der United Earth Federation (obere Bildhälfte) muss der Belagerung gegnerischer Über-Einheiten standhalten.

SUPREME COMMANDER

Das wird echt Zeit!

AUF DVD TRAILER

THQ lud uns nach Paris ein. In der Stadt der Liebe spielten wir ausgiebig – aber nicht mit einer Mademoiselle, sondern *Supreme Commander*.

Wenn sich die Spielepresse dieser Welt versammelt, um der Präsentation und dem Anspielen eines neuen Chris-Taylor-Spiels beizuwohnen, ist die Hoffnung groß, dass es sich um einen potenziellen Übertitel handelt. Auf dem Pariser Eiffelturm ergriffen wir die Gelegenheit und spielten einige Stunden lang Chris Taylors neuen Echtzeit-Strategietitel *Supreme Commander*. Wir probierten sowohl den Einzelspieler- als auch den Mehrspieler-Modus aus und führten ein Interview mit dem kanadischen Vordenker des Echtzeit-Strategiegenres (*Total Annihilation*).

ALLE DREI ZUSAMMEN

In der Galaxis ist zu wenig Platz für die verbliebenen Gruppierungen und die Zivilisation sieht der Zerstörung entgegen. Sorgen Sie für Ruhe und Ordnung! Mit den Cybran, Aeon und der United Earth Federation (UEF) haben Sie die Wahl zwischen drei Parteien. Jede verfügt über grundverschiedene Einheiten. Die Aeon vermischen menschliche mit außerirdischer Technik, die Cybran setzen auf ein ausgeklügeltes Waffenarsenal sowie humanoide Forschung und die UEF vertraut vorwiegend auf fortschrittlich bewaffnete, menschliche Einheiten. Während der mehrstündigen Anspielphase überprüften wir die Einzelspieler-Kampagnen jedes Volkes auf Spielbarkeit. Gerenderte Sequenzen läuten die Missionen ein und gehen nahtlos ins Spielgeschehen über. Einstiegsmissionen erklären das Geschehen und erlauben Echtzeit-Strategie-Anfängern das Spiel zu verstehen und dem Spielverlauf zu folgen.

ALLER ANFANG IST SCHWER

Zu Beginn verfügen Sie über einen Commander, mit dem Sie den ersten sogenannten

INTERVIEW

„AUF TYPEN WIE EUCH STEHE ICH!“

Kult- und *Supreme Commander*-Designer Chris Taylor (r.) im Gespräch mit C. Gürnth.

Chris Taylor gilt als Genius der Spielebranche und Miterfinder moderner Strategietitel. Wir trafen den Kopf hinter *Total Annihilation* und *Dungeon Siege* und sprachen mit ihm über *Supreme Commander* und seinen besten Freund.

PC ACTION Inwieweit richtet sich *Supreme Commander* an Einsteiger? Wird es durch den enormen Strategie- und Taktik-Anteil nicht zu komplex?

CHRIS TAYLOR: Weißt du, wie man einen Elefanten isst? Biss für Biss. Erst versuchst du das Tutorial, danach geht es in den Story-Modus und dann kämpfst du irgendwann gegen menschliche Mitspieler im Internet. Stück für Stück. Sonst verschluckst du dich. Natürlich ist es komplex. Wir bei Gas Powered Games arbeiten an dem größten Taktik- und Strategietitel aller Zeiten. Durch die intuitive Bedienung können selbst Genre-Neulinge *Supreme Commander* spielen und beherrschen. Wir wollen nichts entwickeln, bei dem am Ende der Spieler mit den meisten Aktionen pro Minute gewinnt. Wir wollen Schlachten, die man durch durchdachte Strategien und wohlüberlegte Taktiken gewinnt.

PC ACTION Wie kommt es, dass die Rassen bei *Supreme Commander* allesamt relativ menschlich gehalten sind? Es bestünde doch die Möglichkeit, weitaus mehr außerirdische Technik ins Spiel zu implementieren.

CHRIS TAYLOR: Das größte Unheil für den Menschen ist nun mal der Mensch. Da kann kein Außerirdischer mithalten. Zudem wollte ich ein Spiel entwickeln, bei dem es keine Bösen und keine Guten gibt. Es gibt lediglich Gruppierungen, die für ihre Ideale kämpfen und einstehen.

PC ACTION Lass uns philosophisch werden. Du sagtest, dass es im Spiel keine böse Partei gibt. Jede von ihnen kämpft für ihre Weltanschauung und ihre Ideale. Übertragen wir das ins echte Leben und fragen, was du über Al-Qaida denkst. Schließlich kämpft auch sie für ihren Glauben und ihre Ideale.

CHRIS TAYLOR: Absolut. Ich würde das sogar dramatisieren und sagen, dass Serienkiller ebenfalls nicht böse sind. Zumindest denken sie, wenn sie morgens aufstehen nicht daran, dass sie böse sind. Es kommt immer auf die Sicht an, aus der man die Dinge betrachtet. Als Außenstehender scheinen sie böse zu sein. Sie selbst kämpfen nur für die Sache, an die sie glauben. Genauso machen es unsere Armeen und verschiedene reale Gruppierungen.

PC ACTION Ein Problem bei Echtzeit-Strategietiteln ist oft, dass die Mischung aus Stufe eins und höherstufigen Einheiten sinnlos ist. Wie wollt ihr das bei *Supreme Commander* ändern respektive verbessern?

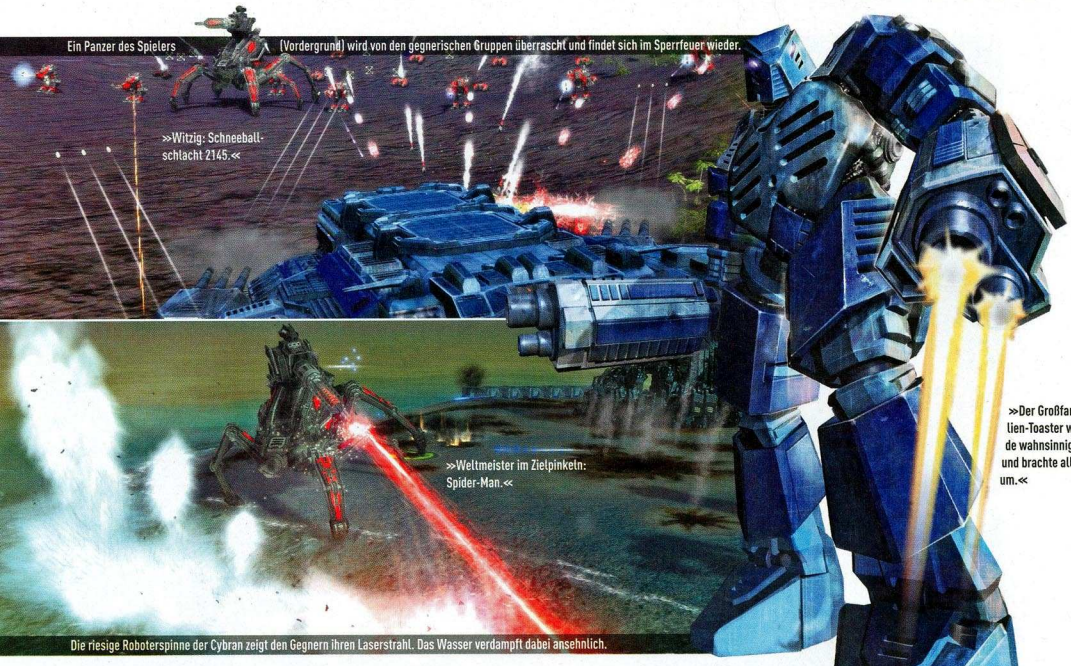
CHRIS TAYLOR: Die Balance halten wir wegen der Tatsache, dass einige Einheiten nur Boden- und andere nur Luftkämpfe austragen können. Wenn du eine Stufe-3-Luftabwehr-Einheit erschaffst, ist ihr Einsatz im Kampf gegen eine für den Boden ausgerüstete Einheit zwecklos.

PC ACTION Deine Ideen und Spiele sind riesig. Aber wie groß ist der kleine Chris?

CHRIS TAYLOR [lacht laut]: 30 Zentimeter.

PC ACTION Prima. Dann sind wir durch!

CHRIS TAYLOR [lacht heftiger]: Super, das war die unglaublichste Frage, die ich je gehört habe. Auf Typen wie euch stehe ich!



Die riesige Roboterspinne der Cybran zeigt den Gegnern ihren Laserstrahl. Das Wasser verdampft dabei ansehnlich.

Mass-Extractor bauen. Den benötigen Sie, um einen der beiden Rohstoffe des Spiels zu fördern. Neben der Masse gibt es die Energie, die Sie durch den Bau von Kraftwerken gewinnen. Danach folgen genretypische Auf- und Ausbauakte. Erweiterungen oder Einheiten können Sie bereits während der Bauphase in Auftrag geben. Nach wenigen Minuten sind Sie Herr über eine stattliche Armee, die Sie dank intuitiver Maus- und Tastaturbefehle über die riesigen Karten steuern. Sie rufen Kämpfe aus, gruppieren die Einheiten oder bestimmen präzise Marschrouten für Truppen oder einzelne Einheiten.

IDEENVIELFALT

Einige Neuerungen und innovative Ideen peppen Spiel und Genre auf. Meilenweit stufenlos aus dem Spielgeschehen heraus- und hereinzoomen und zeitgleich die Einheiten kontrollieren, das ist selbst bei den oft langen Partien kein Problem. Die Unterstützung zweier Monitore ist wegweisend und bietet Ihnen die Chance, auf dem einen Bildschirm das Kampfgeschehen zu sehen, während Sie auf dem anderen die Strategiekarte überblicken. Die experimentellen Einheiten stehen ab Stufe vier zur Verfügung. Cybran nutzen eine Roboterspinne, die herumstehende Gegner plattmacht und mit einem Laser schießt. Es scheint, als ob uns mit *Supreme Commander* ein heißer Mitstreiter um die Echtzeit-Strategie-Krone erwartet. Christian Gürnth

Info: www.supremecommander.com

Supreme Commander

GENRE	Echtzeit-Strategie
HERSTELLER	Gas Powered Games/THQ
FERTIG ZU	80%
ERSCHEINT	1. Quartal 2007
VERGLEICHBAR	C&C: Generäle

CHRISTIAN GÜRNTH

Meine Fresse. Obwohl sich *Supreme Commander* eher an Hardcore-Echtzeit-Strategen wendet, behaupte ich, dass dank der intuitiven Steuerung selbst Otto-Normal-Spieler ins Spiel finden. Die Grafik gewinnt zwar keinen Schönheitswettbewerb, doch das würden wir Spieler ebenfalls nicht. Derzeit wittere ich ein riesiges Potenzial, das die Jungs von Gas Powered Games nur noch in die richtigen Bahnen lenken müssen. Und dass Chris Taylor ein Echtzeit-Strategiegott ist, dürfte seit *Total Annihilation* hinlänglich bekannt sein.

Die Bodentruppen zweier verfeindeter Spieler bekämpfen sich. Aufseiten des blauen Spielers befindet sich zusätzlich eine Transport- und Attackiereinheit.

Hier macht die GDI Bekanntschaft mit der neuen Fraktion, den Aliens (links oben).

COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

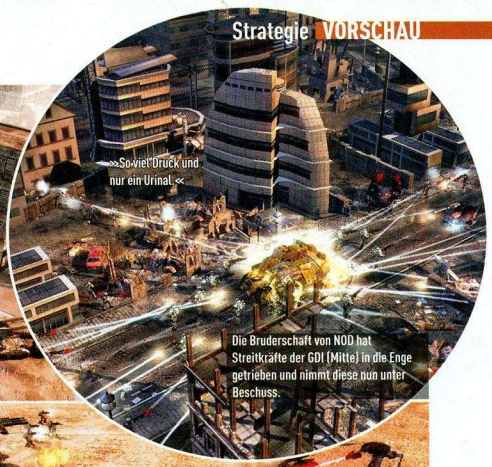
Ein Grund zum Strahlen

Befehligen und Erobern – nicht nur amerikanische Präsidenten haben Spaß daran. Im neuesten Teil der beliebten Echtzeit-Strategie-Serie *Command & Conquer* erwartet den Spieler Altbekanntes, aber auch eine Menge Neues. Wir hatten die einmalige Gelegenheit, uns mit Chef-Entwickler Mike Verdu, der unter anderem auch für Titel wie *Medal of Honor* oder *Schlacht um Mittelerde* verantwortlich zeichnet, über sein neuestes Werk zu unterhalten. Vor der Audienz spielten wir *Tiberium Wars im Mehrspieler-Modus* Probe. Dies geschah im Konferenzraum eines Nürnberger Hotels, wo jeweils zwei Journalisten im Netzwerk gegeneinander antraten. Die Grafik des Spiels ist zeitgemäß, sehr ansprechend und glänzt mit tollen Lichteffekten. Doch trotz des optischen Fortschritts im Vergleich zum Vorgänger ist auf den ersten Blick zu erkennen: Das ist *Command & Conquer*.

COMEBACK

Auch in *Tiberium Wars* dreht sich wieder, wie der Name erahnen lässt, alles um Tiberium, das grüne Gold aus dem All. Die Story spielt im Jahr 2047. Kane, der legendäre Anführer der NOD, ist zurückgekehrt und zerstört prompt die Raumstation Philadelphia. Wäre eigentlich halb so wild, hätte nicht zufällig die GDI ihr Hauptquartier dort gehabt. Zu diesem Zeitpunkt steigt der Spieler ein. Entweder er unterstützt die geschwächte GDI, wieder auf die Beine zu kommen, oder er verhilft der bösen Bruderschaft zur Weltherrschaft. Die Entwickler haben es geschafft, Joe Kucan zu überzeugen, abermals als Kane in den Videosequenzen aufzutreten. Nach seiner letzten Mitarbeit hatte der Schauspieler eigentlich bekanntgegeben, künftig nicht mehr in diese Rolle schlüpfen zu wollen. Mike Verdu zu diesem Thema: „Als wir anfingen, über *C&C 3* nachzudenken, war uns klar, dass wir Joe wieder dabeihaben wollten. Als wir ihn dann darauf ansprachen, war er begeistert, wieder ein Teil von *C&C* sein zu können, und hat diese Chance ergriffen." Unter

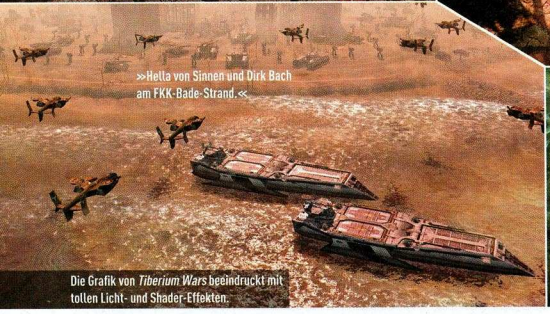
Die Landschaften sind gewohnt realitätsnah und mit Trümmern alter Städte versehen.



Die Bruderschaft von NOD hat Streitkräfte der GDI (Mitte) in die Enge getrieben und nimmt diese nun unter Beschuss.

GDI-Streitkräfte haben eine NOD-Armee (Mitte) in die Enge getrieben.

NOD-Avatare (rechts), unterstützt von Panzern, greifen eine GDI-Basis an.



Die Grafik von *Tiberium Wars* beeindruckt mit tollen Licht- und Shader-Effekten.

GDI-Truppen (rechts) nehmen NOD-Avatare von ihrer erhöhten Stellung aus unter Feuer.

der Hand haben wir erfahren, dass Kane während des Spiels sogar in Gefangenschaft gerät. Bestätigen wollte das Verdu aber nicht. „Kauft das Spiel!", antwortete er stattdessen.

BALANCE-PROBLEME?

Bisher hatten alle *C&C*-Spiele ein Problem gemein: Es reichte aus, sich auf die Produktion des besten Panzers zu beschränken, um erfolgreich zu sein. Wir hakten nach, wie Mike Verdu diesen Schönheitsfehler zu korrigieren gedenkt. „Wir haben die besten *C&C*-Spieler weltweit gesucht und diese wochenlang *Tiberium Wars* spielen lassen. Sie sagten uns, wo die Balance-Probleme lagen, und wir haben diese behoben. Wir sind optimistisch, dass *C&C 3* sehr ausgeglichen sein wird." In unserer Testpartie spürte man das deutlich. Unser Versuch, den Gegner nur mit Panzern zu überrollen, war nicht gerade von Erfolg gekrönt. Lediglich mit einer guten Mischung aus Fahrzeugen, Infanterie und Luftwaffe gelang es uns, die Verteidigung des Kontrahenten zu durchbrechen und den Sieg für die dunkle Bruderschaft davonzutragen. Sie dürfen stolz auf uns sein.

EINHEITLICH

Was die Einheiten anbelangt, bleibt man dem allgemeinen Stil des neuen Spiels treu: das Beste vom Alten mit einer gehörigen Prise Innovation. Auf GDI-Seite gibt es wieder die gewaltigen Mammut-Panzer, die NOD halten unter anderem mit sogenannten Avataren, gewaltigen Mechs, dagegen. Eine weitere Neuigkeit ist, dass bestimmte Einheiten über die Möglichkeit verfügen, Waffen von Gegnern zu stehlen. Somit ist es laut Mike Verdu theoretisch vorstellbar, eine Einheit zu besitzen, die bis zu fünf verschiedene Waffen mit sich trägt. Sehr nett! Auch bei den Aufträgen waren die Entwickler fleißig. Über 30 Einzelspieler-Missionen sind bisher angekündigt. Der Clou: die Entscheidungen des Spielers sollen sich dynamisch auf den späteren Verlauf der Story auswirken.

EINE GEHT NOCH

Auf die Frage nach einer möglichen dritten Kriegspartei verriet Mike Verdu uns gegenüber, dass mit bisher namenlosen Aliens eine neue Fraktion im *C&C*-Universum Einzug hält. Sowohl was Story als auch Balance betrifft, sollen sich diese angeblich problemlos ins Spiel einfügen. Einen ersten optischen Eindruck dürfen Sie sich mit dem Bild auf Seite 76 verschaffen. Dennis Blumenthal

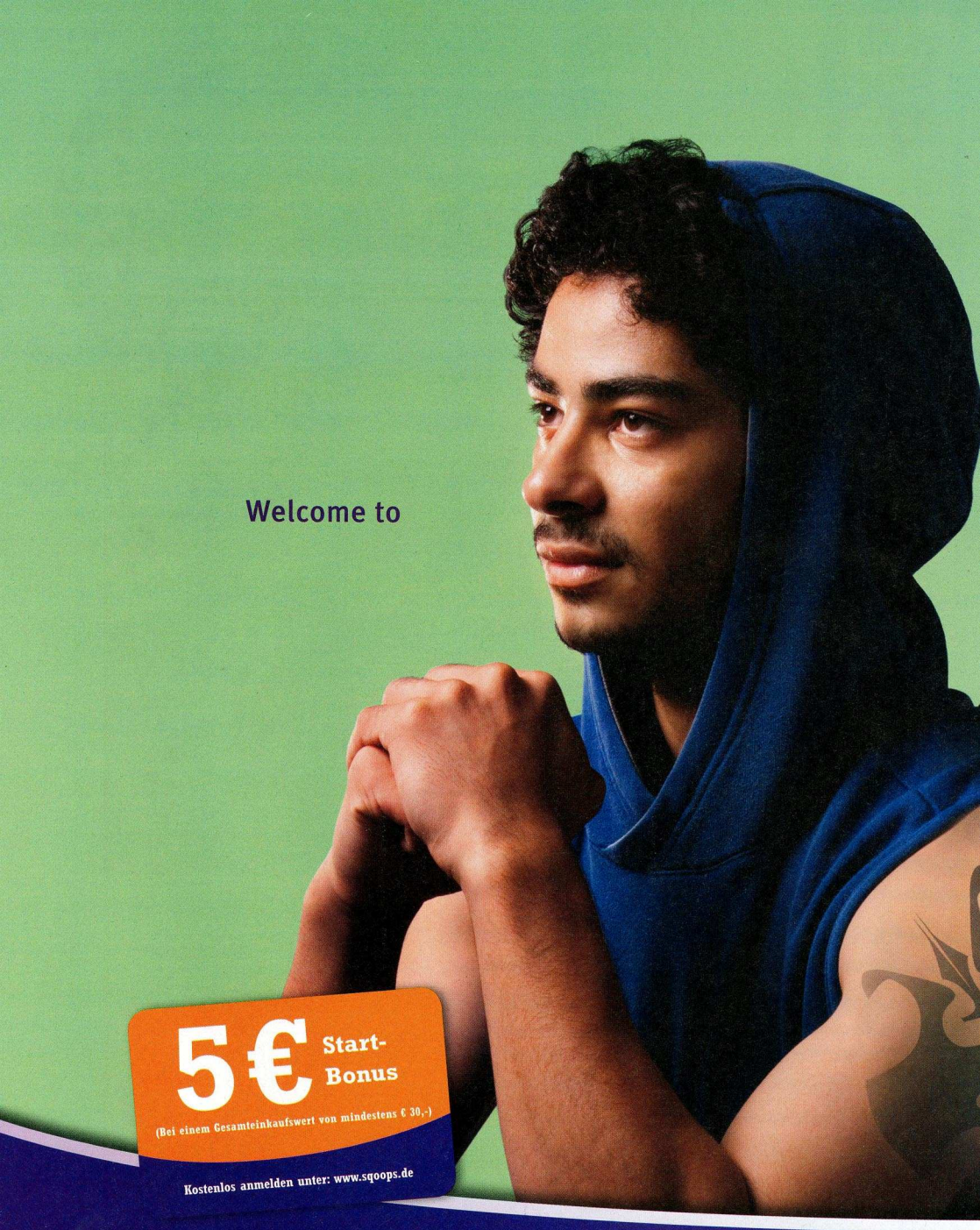
Info: www.commandandconquer.com

C&C 3: Tiberium Wars

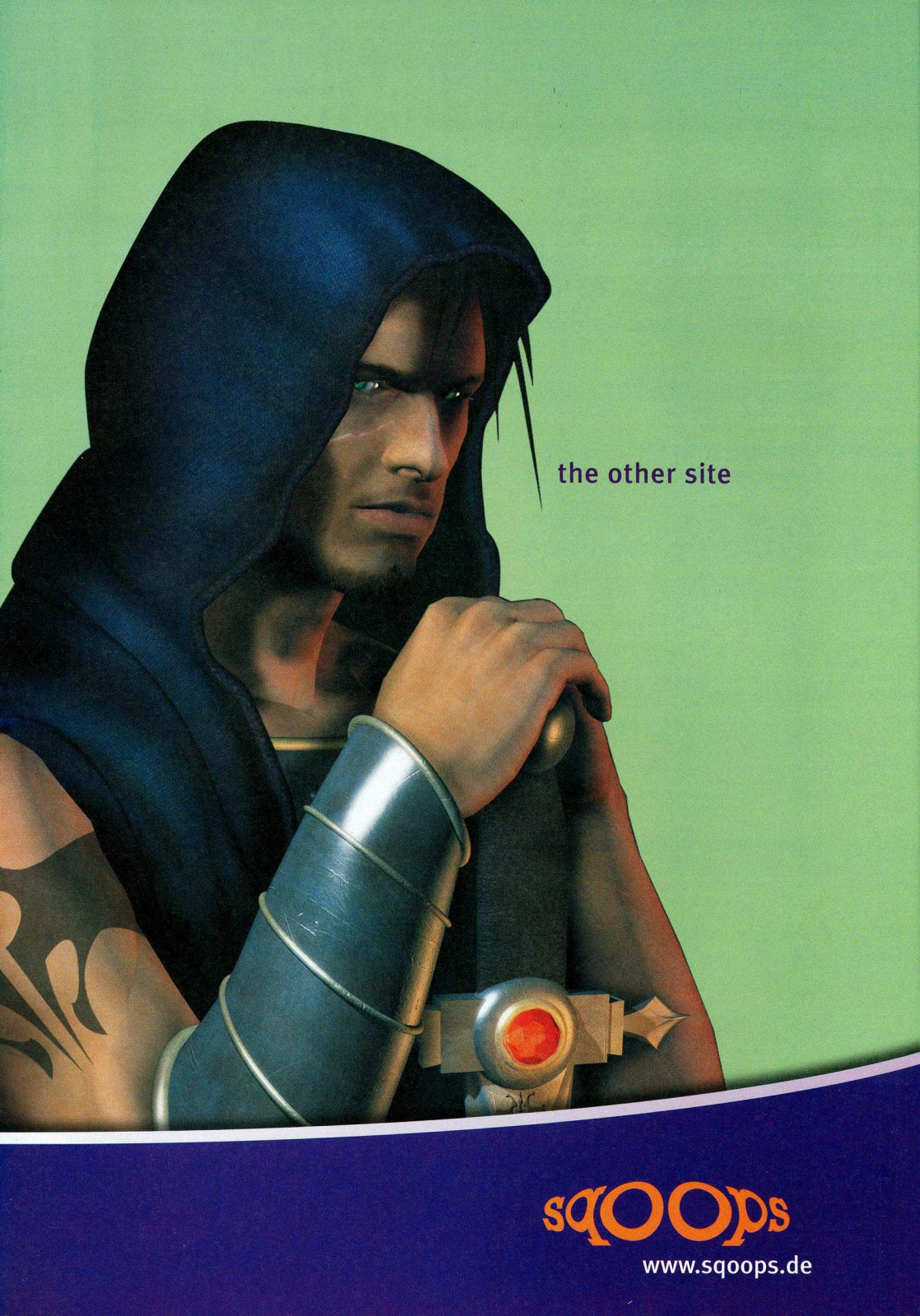
GENRE	Echtzeit-Strategie
HERSTELLER	Electronic Arts
FERTIG ZU	85%
ERSCHEINT	März 2007
VERGLEICHBAR	C&C: Generäle

DENNIS BLUMENTHAL

Ein fanatischer Fan der *C&C*-Spiele war ich nie. Sie haben zwar alle ihren Reiz, aber dass die wenig originelle Strategie, den besten Panzer so oft wie möglich zu bauen, meist den Sieg bedeutete, ließ mich schnell zu meinem geliebten *Starcraft* greifen. Bei *Tiberium Wars* scheint es jedoch so, als ob die Leute um Mike Verdu das bekannte Problem stark eindämmen konnten. Von einem perfekt ausgeglichenen Balancing zu sprechen, wäre nach nur einer Testrunde verfrüht, doch der Ersteindruck ist sehr vielversprechend!



Games-Shops waren gestern. Heute ist sqoops. Erlebe Online-Shopping der neuen Generation! Fliege durch die 3-D-Navigation, tauche in Screenshots und Trailer ein, spiele Mini-Games und verdiene sqoops-cents, die Du beim Kauf Deiner nächsten Spiele einlösen kannst. Begegne der anderen Seite! Jetzt!

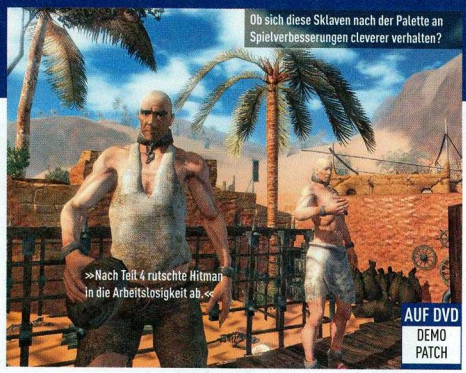

the other site
sqoops
www.sqoops.de

TEST

PC ACTION: Unsere Vorsätze

Es mag es auf den ersten Blick anders erscheinen, doch selbst PC ACTION folgt Regeln. Hier die wichtigsten für Sie zum Auswendiglernen:

1. **Wir wollen Action! Immer!**
   Der Titel unseres Magazins ist Programm: Unsere Seiten drehen sich in erster Linie um Actionspiele. Auf solchen Titeln liegt unser Fokus, obwohl wir Ihnen selbstverständlich den kompletten Marktüberblick bieten.
2. **Das Leben ist ernst genug!**
   Wir bewerten Spielspaß und berichten monatlich über ein Hobby, bei dem Spaß die entscheidende Rolle spielt. Deshalb wollen auch wir Ihnen Spaß bereiten: Lesespaß.
3. **EHRLICHKEIT schreiben wir groß!**
   Wegen Sachzwängen entstehen Tests und Vorschauen manchmal nicht unter Laborbedingungen. Wir sagen Ihnen seriös, wann das der Fall ist und aus welchem Grund.
4. **Wir verlängern Ihren Spielspaß!**
   Es gibt mehr als nur die neuesten Spiele. Oft noch lange nach dem Verkaufsstart produzieren Hobby-Entwickler teilweise erstklassige Zusatzprogramme, Karten und Mods zu Ihren – und unseren – Lieblingsspielen. Die Besten finden Sie Monat für Monat auf unserem Begleit-Datenträger. Und das seit über zehn Jahren.
5. **Sie sind uns wichtig – und Spiele!**
   Wir machen unseren Job schon lange und lieben ihn mehr als die Unsummen, die wir damit verdienen. Trotzdem nehmen wir uns selbst nicht zu wichtig. Unsere Leser und Spitzenspiele dagegen umso mehr. Deshalb spielen wir so lange es geht, um für Sie zu einem möglichst objektiven Urteil zu kommen.
6. **Wir beißen Sie nicht!**
   Zumindest nicht, wenn wir schon gegessen haben. Deshalb versuchen wir jeden seriösen Leserbrief auch seriös zu beantworten – nur nicht im Heft! Auf den Leserbriefseiten kennen wir keine Gnade.
7. **Ihre Meinung ist gefragt!**
   Wir laden Sie herzlich ein, PC ACTION mitzugestalten. Teilen Sie uns per E-Mail, Post oder auf www.pcaction.de Ihre Meinung mit. Gute Ideen und Vorschläge setzen wir so schnell wie möglich um.



GOTHIC 3

Update: Speicherbug behoben

Das bei einigen Rechnern auftretende Speicherproblem von *Gothic 3* ist Vergangenheit: Piranha Bytes veröffentlichte mit Version 1.09 einen weiteren Patch. Und eine Riesendemo.

ROLLENSPIEL | Es passiert hin und wieder: Sie freuen sich auf ein angekündigtes Top-Spiel, rennen am ersten Verkaufstag ins Kaufhaus, installieren es, doch fiese Programmfehler lassen Sie an der Existenz eines Spielergottes zweifeln. So geschehen bei *Gothic 3*. Einer der blödesten Bugs war der Speicherfehler, der bei manchen Rechnern auftrat. Dabei stürzte das Rollenspiel vor allem nach langer Spieldauer beim Sichern des Speicherstandes ab. Der Patch 1.09, den Sie wie die Demo auf der Datenseite unserer DVD finden, behebt diese nervige Spaßbremse. Lukasz Ciszewski

Info: www.gothic3.de

Testphilosophie: So blickst du durch!

PC ACTION GOLD
Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.

PC ACTION PREISTIPP
Pfennigfuchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem fairen Kurs.

PC ACTION BETA-TEST
Unter anderem kommen Spiele mit Online- oder Mehrspieler-Schwerpunkt oft langsam in Schwung, weil anfangs etwa die Server nicht laufen. Wir liefern dennoch alle Informationen und ein Tendenz-Urteil zum Erstverkaufstag.

91 - 100% Hardware: 1 - 1,49	**HERAUSRAGEND:** Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.
81 - 90% Hardware: 1,5 - 1,99	**SEHR GUT:** Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
71 - 80% Hardware: 2 - 2,49	**GUT:** Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger tun das auch.
61 - 70% Hardware: 2,5 - 2,99	**BEFRIEDIGEND:** Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein ...
51 - 60% Hardware: 3 - 3,49	**AUSREICHEND:** Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.
41 - 50% Hardware: 3,5 - 3,99	**MANGELHAFT:** Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.
≤ 40% Hardware: 4 -6	**UNGENÜGEND:** Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

PC ACTION

PREIS	Ca. € 4,99/Monat
TERMIN	17. Januar 1996
GENRE	Action
ENTWICKLER	PC ACTION
VERTRIEB	Computec Media
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Komisch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
1 Chefredakteur, 1 Stellvertreter, 2 leitende Redakteure, jede Menge Fußvolk, 2 GByte Grips, 1 Prise Humor

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Nur hintereinander möglich, denn auf der Toilette sitzt jeder allein. Hoffentlich.

PREIS/LEISTUNG	95%
GRAFIK	86%
SOUND	77%
STEUERUNG	68%
MEHRSPIELER	59%

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

Unglaublich viel Blödsinn	-20%
Igitt, jetzt zusätzlich seriöse Bildunterschriften	-20%
Tester-Team zu kompetent	-20%
Ich kann die DVD nicht wenden	-20%
Redaktion ist nie nackt zu sehen	-20%
=	

UNGENÜGEND
Krass, konkret, korrekt: Das mögen humorlose Pedanten natürlich nicht.

0%
EINZELSPIELER

Wertungssystem & Wertungskasten: So geht's!

Auf seriöse und nachvollziehbare Beurteilungen von PC-Spielen können Sie bei PC ACTION vertrauen.

Wertungen sind Philosophiefragen. Insbesondere gilt das dann, wenn emotionale Urteile gefällt werden, wie etwa über den Spaßfaktor eines Spiels. Der fällt individuell unterschiedlich aus, ist nicht hunderprozentig messbar, wie etwa der Bremsweg eines Autos. Kann man ein Spiel beurteilen, indem man die Summe seiner Komponenten betrachtet und dann zusammenrechnet? Wir meinen nein. Spiele wie *Tetris*, mit mieser Grafik, aber genialer Spielmechanik, hätten in so einem System kaum die Chance auf eine Spitzenwertung. Zudem sind einzelne Bestandteile eines Spiels je nach Genre unterschiedlich wichtig. Ein Beispiel: Ein Sportspiel mit verhunzter Steuerung ist nicht spielbar, disqualifiziert sich selbst. Bei Adventures, Ego-Shootern oder Strategiespielen ist die Steuerung dagegen ein weitestgehend standardisierter „Hygienefaktor". Hier rückt die Steuerung nur ins Interesse, sollte diese absolut genial sein oder gar nicht funktionieren. Gedankensprung: Was passiert, wenn Sie mit Freunden aus dem Kino kommen? Sie diskutieren über den Film. Sie reden über die stärksten Szenen und über die Dinge, die Ihnen überhaupt nicht gefallen haben. Bei Spielen ist das ebenso. Die größten und schlimmsten Momente und deren Zahl bleiben haften, sind letztlich Grundlage Ihrer ganz persönlichen Spielspaßwertung. PC ACTION objektiviert durch mehrere Tester pro Titel und exakte Vergleiche innerhalb eines Genres die Ergebnisse dieses Systems, verfährt ansonsten ebenso. Zudem erfahren Sie in unserem Wertungskasten exakt, welche Faktoren dafür verantwortlich sind, dass ein Spiel sein Potenzial nicht voll ausschöpft.

Das beschäftigt die PC ACTION-Redaktion in diesem Monat

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie? Hier beurteilt jeder Redakteur des PC ACTION-Teams die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack.

JOACHIM HESSE	HARALD FRÄNKEL	WOLFGANG FISCHER	RALPH WOLLNER	LUKASZ CISZEWSKI	ALEXANDER FRANK	CHRISTIAN GÜRNTH	DENNIS BLUMENTHAL
Ego-Shooter, Action-Adventures	Actionspiele & Ego-Shooter	Rollen- & Actionspiele	Action-, Sport- & Rennspiele	Actionspiele & Mehrspieler-Shooter	Strategie-, Action- & Rollenspiele	Strategie- & Actionspiele, Mehrspieler-Shooter	Strategiespiele, Taktik-Shooter

RAINBOW SIX: VEGAS (siehe Seite 82)

JOACHIM HESSE	HARALD FRÄNKEL	WOLFGANG FISCHER	RALPH WOLLNER	LUKASZ CISZEWSKI	ALEXANDER FRANK	CHRISTIAN GÜRNTH	DENNIS BLUMENTHAL
Endlich ein *Rainbow Six*, das mir richtig gut gefällt.	Ich WILL speichern, wann ICH will! Aber sonst super.	Hemmungslos in der schönsten Stadt der Welt ballern – genial!	Einer der besten Teile der Serie. Herrlich viel Action!	Ein famoser Abschluss des Jahres. Viva Las Vegas!	Damit kann ich wenigstens virtuell in Las Vegas zocken!	Das Ding macht mich an. Ich liebe Taktik-Shooter!	Exzellenter Taktik-Shooter mit genialem Koop-Modus.

DER WEISSE HAI: DAS SPIEL (siehe Seite 90)

JOACHIM HESSE	HARALD FRÄNKEL	WOLFGANG FISCHER	RALPH WOLLNER	LUKASZ CISZEWSKI	ALEXANDER FRANK	CHRISTIAN GÜRNTH	DENNIS BLUMENTHAL
Wie ein weißer Hai bin auch ich die Krone der Schöpfung.	Ich bin Fisch, ich mag Fisch, ich esse Fisch, ich riech' nach Fisch.	Netter Happen für zwischendurch, auf Dauer zu fade.	Eigentlich scheiße, aber ich finde es saugeil!	Menschen auffressen: Da mache ich mit!	Ich fand bereits den Film nicht sonderlich spannend.	Menschen zerfetzen? Schrecklich. Ich bin dabei!	Als weißer Hai jagt es sich gleich doppelt so gut. Sauber!

BET ON SOLDIER: BLACK-OUT SAIGON (siehe Seite 92)

JOACHIM HESSE	HARALD FRÄNKEL	WOLFGANG FISCHER	RALPH WOLLNER	LUKASZ CISZEWSKI	ALEXANDER FRANK	CHRISTIAN GÜRNTH	DENNIS BLUMENTHAL
Ist das übel. Bitte erschießen Sie mich!	Platz für Ihre Notizen: _____ _____ _____!	Ganz vorn in der Kategorie „Spiele, die keiner braucht".	Wüstes Geballer mit vielen Fehlern. Geht so.	*BoS* habe ich aus meinem Gedächtnis gelöscht.	Klasse! Ich nutze die *BoS*-DVD als Bierdeckel.	Das geilste Spiel aller Zeiten. Nicht!	Idee gut, Umsetzung verbesserungswürdig.

ERAGON (siehe Seite 94)

JOACHIM HESSE	HARALD FRÄNKEL	WOLFGANG FISCHER	RALPH WOLLNER	LUKASZ CISZEWSKI	ALEXANDER FRANK	CHRISTIAN GÜRNTH	DENNIS BLUMENTHAL
Ein geniales Spiel. Huch, in der Zeile verrutscht.	Klingt wie ein Gewürz. Aber sonst ganz in Ordnung.	Öde Klopperei. Wird dem Kinofilm nicht gerecht.	Eine Kombination nach der anderen. Öde!	*Herr der Ringe*? *Eragon*? Wo ist da der Unterschied?	Allein nicht so toll, im Mehrspieler-Modus super!	Ich finde *Herr der Ringe* schon ätzend. Ja, Sie lesen richtig!	Das Buch soll klasse sein, das Spiel jedenfalls ist cool!

MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE (siehe Seite 96)

JOACHIM HESSE	HARALD FRÄNKEL	WOLFGANG FISCHER	RALPH WOLLNER	LUKASZ CISZEWSKI	ALEXANDER FRANK	CHRISTIAN GÜRNTH	DENNIS BLUMENTHAL
Für mich als Spidey-Fan durchaus zufriedenstellend.	Gut. *Superman Returns* wäre mir aber lieber gewesen.	Ich kann diese Action-Rollenspiele nicht mehr sehen.	Superhelden passen irgendwie zu mir.	Cooles Szenario, aber der Rest törnt mich an wie Angie.	Männer in engen Anzügen machen mich irgendwie nicht an.	Ja Baby! Gib mir Reibung. Ich bin Spider-Man.	Sehr cooles Spiel, vor allem zu zweit macht es Laune.

THE ELDER SCROLLS 4: KNIGHTS OF THE NINE (siehe Seite 97)

JOACHIM HESSE	HARALD FRÄNKEL	WOLFGANG FISCHER	RALPH WOLLNER	LUKASZ CISZEWSKI	ALEXANDER FRANK	CHRISTIAN GÜRNTH	DENNIS BLUMENTHAL
Fast so gut wie unsere Gratis-Mods im Spieleforum.	Nach zähem Start häng ich jetzt wieder an der Nadel. Toll.	Diese schwulen Ritter können mir gestohlen bleiben.	Würde ich eher wegschmeißen als installieren.	Ich bin wohl der einzige *Oblivion*-Hasser der Welt.	Etwas zu kurz geraten, aber für mich als Fan ein Muss!	Ich gründe mit Ciszewski eine *Oblivion*-Hass-WG.	*Oblivion* war ganz nett, aber noch mehr? Nein, danke!

AGATHA CHRISTIE: MORD IM ORIENT-EXPRESS (siehe Seite 98)

JOACHIM HESSE	HARALD FRÄNKEL	WOLFGANG FISCHER	RALPH WOLLNER	LUKASZ CISZEWSKI	ALEXANDER FRANK	CHRISTIAN GÜRNTH	DENNIS BLUMENTHAL
Das Buch hat bessere Grafik. Langwierig und nicht mein Fall.	Schlafwagen. Zzzzzzzzzzzzzzz zzzzzzzzzzzzzz zzzzzzzzzzz.	Ich bin *WoW*-abhängig, ich hab keine Zeit für so etwas.	Viel Gerede, aber der Rest ist wirklich spannend.	Finde ich richtig geil, dieses Spiel! Oh, doch nicht.	Nur ein Schauplatz. Originalgetreu, aber öde.	Ich will nicht mehr. Bitte erschießen Sie mich. Bitte!	Interessante Idee, klassische Story, was will man mehr?

RUNAWAY 2: THE DREAM OF THE TURTLE (siehe Seite 100)

JOACHIM HESSE	HARALD FRÄNKEL	WOLFGANG FISCHER	RALPH WOLLNER	LUKASZ CISZEWSKI	ALEXANDER FRANK	CHRISTIAN GÜRNTH	DENNIS BLUMENTHAL
Nettes Spiel, aber unlogische Rätsel sind mir ein Gräuel.	Es ist ein Adventure.	Echt schön, aber ich müsste erst mal Teil 1 spielen.	Schon allein wegen der süßen Mädels schön.	Immerhin erscheinen noch Spiele in 2D.	Schöne Geschichte im hübschen Optik-gewand.	Ich mag Spiele in 2D und lange Dialoge.	Im Prinzip sehr gut, aber die Rätsel stressen wie Sau!

Legende: ■■■■■ = Genial, ■■■■ = Gut, ■■■ = Okay, ■■ = Langweilig, ■ = 💣 🐵

Das Gastspiel des Monats

Windmühlen, Käse und Coffeeshops haben wir in Holland gesehen. Und das Action-Rollenspiel *Overlord*.

Alexander Frank flog diesen Monat in die Nähe von Amsterdam und sah sich das jüngste Projekt der Entwickler Triumph Studios an (*Age of Wonders*). Das abgedrehte Rollenspiel machte einen lustigen Eindruck (siehe News S. 16). Nach der Präsentation besuchte Alexander einen Coffeeshop und bestellte sich aus Vorfreude auf Weihnachten einen Kaffee mit Plätzchen. Der darauf folgende zweiwöchige Krankenhausaufenthalt wegen einer Haschischvergiftung hinderte den Redakteur an der Berichterstattung zu *Overlord*. Deshalb lesen Sie eine Vorschau voraussichtlich in der nächsten PC ACTION-Ausgabe.

Der leitende Leveldesigner Arnout Sas (rechts) stellt uns *Overlord* vor.

Spielereferenzen

Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall Ihr Geld wert:

ACTIONSPIEL		
GTA San Andreas	Rockstar Games	08/2005
Mafia	Illusion Softworks	09/2002
Max Payne 2	Remedy	12/2003

ACTION-ADVENTURE		
Dark Messiah of Might and Magic	Arkane Studios	12/2006
Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	01/2007
Tomb Raider: Legend	Crystal Dynamics	05/2006

ACTION-ROLLENSPIEL		
Deus Ex	Ion Storm	08/2000
Dungeon Siege 2	Gas Powered Games	10/2005
Freedom Force vs The 3rd Reich	Irrational Games	06/2005

ADVENTURE		
Ankh: Herz des Osiris	Deck 13	01/2007
Dreamfall: The Longest Journey	Funcom	08/2006
Geheimakte Tunguska	Animation Arts/Fusionsphere	10/2006

AUFBAU-STRATEGIE		
Anno 1701	Sunflowers	01/2007
Das achte Weltwunder	Funatics	05/2003
Siedler 5: Das Erbe der Könige	Blue Byte	01/2005

ECHTZEIT-STRATEGIE		
Company of Heroes	Relic Entertainment	11/2006
DHdR: Schlacht um Mittelerde 2	EA Games	04/2006
Spellforce 2	Phenomic	05/2006

EGO-SHOOTER		
Far Cry	Crytek	05/2004
Half-Life 2	Valve	12/2004
Prey	Human Head Studios	09/2006

FLUGSIMULATION		
Comanche 4	Novalogic	01/2002
Flight Simulator X	Microsoft	01/2007
IL-2 Forgotten Battles	Ubisoft	04/2003

MEHRSPIELER-SHOOTER		
Battlefield 2	Dice	08/2005
Battlefield 2142	Dice	12/2006
Quake 4	Raven Software/id	12/2005

ONLINE-ROLLENSPIEL		
Everquest 2	Sony Online	02/2004
Guild Wars: Nightfall	NC Soft	01/2007
World of Warcraft	Blizzard	02/2005

RENNSPIEL		
DTM Race Driver 3	Codemasters	04/2006
GT Legends	Simbin	11/2005
Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts	01/2006

ROLLENSPIEL		
Gothic 3	Piranha Bytes	12/2006
Star Wars: KotOR 2	Lucas Arts	04/2005
The Elder Scrolls 4: Oblivion	Bethesda Softworks	06/2006

RUNDENBASIERENDE STRATEGIE		
Civilization 4	Firaxis	01/2006
Heroes of Might and Magic 5	Nival Interactive	07/2006
Medieval 2: Total War	Sega	12/2006

SONSTIGE SIMULATIONEN		
Die Sims 2	Maxis	10/2004
Sid Meier's Pirates!	Firaxis	02/2005
The Movies	Lionhead	01/2006

SPORTMANAGER		
Anstoß 4 Edition 03/04	Ascaron	12/2003
Fußball Manager 2005	Electronic Arts	11/2004
Heimspiel 2006	Greencode	07/2006

SPORTSPIEL		
Madden NFL 07	EA Kanada	11/2006
NHL 07	EA Sports	11/2006
Pro Evolution Soccer 6	Konami	12/2006

TAKTIK-SHOOTER		
Ghost Recon: Adv. Warfighter	Grin	07/2006
Rainbow Six: Vegas	Ubisoft Montreal	02/2007
SWAT 4	Irrational Games	05/2005

WIRTSCHAFTSSIMULATION		
Die Gilde	Jowood	04/2002
Port Royale 2	Ascaron	06/2004
Railroad Tycoon 3	Pop Top Software	01/2004

Die drei Männer der Rainbow-Mannschaft schützen eine Zivilistin vor dem gegnerischen Kugelhagel.

Was ist Las Vegas?

Sie kennen nur die Los Wochos im Fast-Food-Restaurant, aber wissen gar nicht, wer oder was Las Vegas ist? PC ACTION bildet!

Foto: action press

Wir helfen Menschen, die zu faul sind, um Online-Enzyklopädien zu durchforsten: Mitte des 20. Jahrhunderts begann der wirtschaftliche Aufschwung für das am 15. Mai 1905 gegründete Las Vegas (US-Bundesstaat Nevada). Spielcasinos und Hotels schossen aus dem Boden und leichte Mädchen suchten auf den Straßen nach Begleitern. Zu den prominenten Vegas-Besuchern zählten Elvis sowie Katzenliebhaber Siegfried und Roy. Zudem wurde in Las Vegas Pornokönigin Jenna Jameson geboren. Interessant!

>>Dieses Geschleppe geht mir auf den Sack, ich kauf mir die wieder ein Auto mit Schiebedach.<<

RAINBOW SIX: VEGAS

PC ACTION GOLD 2-2007

Casino-Randale

Genau wie Pornodarstellerinnen musste auch die *Rainbow Six*-Serie in letzter Zeit ordentlich einstecken. Doch jetzt kommt die Wende!

Jazzige Lounge-Musik, gemütliche Sitzecken, reichlich gefüllte Bars: In den virtuellen Räumlichkeiten eines pompösen Wolkenkratzer-Restaurants in der Glitzermetropole Las Vegas lässt es sich gut aushalten. Der Ausblick ist wahrlich atemberaubend. Nicht nur, weil die vielen Reklametafeln, Laternen und Hotels die gesamte Umgebung hell erleuchten, sondern weil auf den Straßen das blanke Chaos herrscht. Brennende Autos und verstopfte Straßen, wohin das Auge reicht. Und als wäre dies nicht genug Zerstörung, haben Pixel-Terroristen soeben ein benachbartes Hochhaus in die Luft gesprengt. Keine Zeit also für eine Besichtigungstour durch Nevadas Casino-Mekka. Als Mitglied der knallharten Rainbow-Einsatztruppe sollen Sie den Schurken mit Schmackes in die Weichteile treten. Und das macht mehr Laune, als wir nach dem misslungenen Vorgänger *Rainbow Six: Lockdown* gedacht hätten.

IN THE GHETTO

In den ersten Minuten waren wir vom Taktik-Shooter *Rainbow Six: Vegas* mächtig verwirrt. Der Einsatz beginnt nämlich nicht in Las Vegas, sondern in einem heruntergekommenen Ghetto in San Joshua, einer Stadt nahe der mexikanischen Grenze. Keine Einarmigen Banditen oder Roulette-Tische, dafür staubige Gassen und penetrantes Kleinkindergeschrei aus den Gebäuden. In San Joshua haust eine mies gelaunte Terrororganisation mit einer noch grimmigeren, wenig attraktiven Anführerin. „Wie? Frau Merkel hat den CDU-Parteisitz nach Nordamerika verlegt und ich habe davon nichts mitgekriegt?", fragen sich besorgte PC ACTION-Leser. Doch ruhig Blut, unsere regierende Ossi-Dame bleibt dem Land wohl noch eine Weile erhalten. Bei der Anführerin handelt es sich um Irena Morales, die den *Vegas*-Protagonisten Logan Keller und seine zwei Kollegen in einen fiesen Hinterhalt lockt.

Deck mich fett!

Bei den intensiven Gefechten in *Rainbow Six: Vegas* ist Deckung so wichtig wie ein großer Vorbau bei einer Frau.

Haben Sie sich eine sichere Position gesucht, schaltet das Spiel automatisch in die Verfolgerkamera (Bild unten). Danach haben Sie gleich mehrere Alternativen.

Sie dürfen beispielsweise aus der Deckung zielen und Treffer riskieren (rechts oben) oder mit Ihrer Waffe blind und ungenau durch den Raum feuern (rechts).

Testlogbuch
Rainbow Six: Vegas

Nach dem Reinfall von *Lockdown* erwarte ich viel.

LUKASZ CISZEWSKI

FREITAG, 01.12.2006 | 05:02 Uhr

Erschöpft und angetrunken lande ich im Bett, soeben heimgekehrt aus dem Münchner Szeneclub Nerodom, in dem ich mit den Kollegen Gürnth und Blumenthal das *Counter-Strike*-Turnier der MSI Editors LAN gewonnen habe (siehe Seite 28). Doch wirklich lange kann ich mich nicht darüber freuen, schließlich wartet in wenigen Stunden Sklaventreiber Hesse mit dem Testmuster zu *Rainbow Six: Vegas*.

Freitag, 01.12.2006 | 09:24 Uhr

Falscher Alarm, die Version ist immer noch nicht da. Die Zeit wird knapp, denn die Produktionswoche naht. Unser Wookie-Chef rät, sich anhand der schon erschienenen Xbox-360-Fassung einen ersten Eindruck vom Spiel zu verschaffen, schließlich gibt es bei *Vegas* keine gravierenden Unterschiede zwischen den Plattformen. Am Montag soll definitiv die PC-Version kommen. Da wäre genug Zeit, das Spiel durchzuzocken.

Samstag, 02.12.2006 | 18:27 Uhr

Ich starte *Rainbow Six: Vegas* auf der Xbox 360 und bin total begeistert: Nur noch wenig erinnert an den misslungenen Vorgänger *Lockdown*. Elegant renne ich von Deckung zu Deckung, während mir meine Kameraden den Rücken freihalten. Ersteindruck: fett!

Montag, 04.12.2006 | 9:57 Uhr

Wie angekündigt liegt das PC-Testmuster zu *Vegas* auf meinem Arbeitsplatz. Gut vorbereitet kämpfe ich mich durch die ersten Kapitel der Terroristenhatz und stelle erfreut fest, dass sich der Taktik-Shooter mit Maus und Tastatur einen Tick besser spielt als mit einem Gamepad. Die Grafik kommt ebenfalls imposant rüber, wie schon beim Xbox-360-Pendant.

Montag, 04.12.2006 | 14:11 Uhr

Ich gelange zu meiner ersten kritischen Stelle in einem Hotel in Las Vegas. Zwar sind die Speicherpunkte fair gelegt, doch ab und zu beiße ich aus Frust in die Tastatur. Dauernd erledigt gegnerisches Feuer meine Kameraden und mir gelingt es nicht, sie wiederzubeleben. Argh! Doch nach dreimaligem Laden des Speicherpunktes schaffe ich den Abschnitt. Trotzdem hätte da ein wenig Feintuning gutgetan.

Bei einem Gefecht im Casino Calypso verballert das Rainbow-Einsatzteam fast die gesamte Munition.

»Treffen selten: Bundeswehrsoldaten.«

Blöd: Die Schergen verschleppen Logans Kameraden Gabriel Nowak und Kan Akahashi, der Held muss per Helikopter flüchten. Und dann ergibt der Titel des Spiels endlich Sinn, denn Sie fliegen rüber in die Casino-Metropole. Dort gibt es richtig viel zu tun. Was genau, erfahren Sie von Logans charmanter Einsatzberaterin, die Sie im Hubschrauber mit wichtigen Infos zutextet. Ähnlich praktische Hubschrauberflüge kennen wir ja bereits aus *Ghost Recon: Advanced Warfighter*. So versorgt Sie ein kleiner Bildschirm am linken oberen Rand ständig mit Polizei-Pressekonferenzen, Ausschnitten aus den Nachrichten und Terroristen-Videos. Eine willkommene Abwechslung zu langweiligen Textbeschreibungen, finden wir.

GANZ INTEAM

Da sitzt er nun, allein und geschockt von den Ereignissen an der mexikanischen Grenze. Logan Keller will mit allen Mitteln seine zwei Kollegen aus der Gewalt der Terrorgruppierung retten, doch Las Vegas braucht ihn. Dort angekommen, erwarten ihn zwei neue Mitarbeiter: der Brite Michael Walter und der Südkoreaner Jung Park. Der zuletzt Genannte verfügt über ähnlich gute Deutschkenntnisse wie die Kellnerin im Thai-Restaurant bei Ihnen um die Ecke. Fein: Im Lauf der Missionen entwickelten wir echte Gefühle für Park und Walter. Verstehen Sie uns nicht falsch, wir stehen immer noch auf Frauen. Waren es aber beim direkten Vorgänger *Rainbow Six: Lockdown* noch austauschbare Langweiler, die Sie bei den Anti-Terror-Missionen begleiteten, führt die übersichtliche Mannschaftsgröße dazu, dass Sie um das Wohlbefinden der Kollegen bangen. Also ganz im Gegensatz zum menschlichen Miteinander in der PC ACTION-Redaktion. Damit die Mitstreiter aber effektiv zu Werke gehen können, brauchen Sie einen guten Führer, nämlich Sie. Mit Handbewegungen zeigen Sie an, wohin die Jungs rennen und welche Position sie halten sollen. An Türen haben Sie die Wahl: Granaten reinschmeißen, Blendgranaten benutzen oder doch lieber einen Sprengsatz anlegen? Das Befehlssystem klappt einwandfrei und nach wenigen Spielminuten scheuchen Sie Park und Walter souverän von Deckung zu Deckung. Apropos: Auch für Sie gilt, ständig den Kopf einzuziehen und jeden Raumwinkel doppelt zu kontrollieren, sonst führt eine einzige unachtsame Bewegung zum schnellen Bildschirmtod. Nicht immer agieren die Kollegen so intelligent, wie wir es uns gewünscht hätten. In seltenen Situationen agieren die zwei KI-Begleiter zu unselbstständig und übersehen schon mal einen maskier-

GUTE ZEITEN

Der Umgang mit den Kameraden klappt einwandfrei.

SCHLECHTE ZEITEN

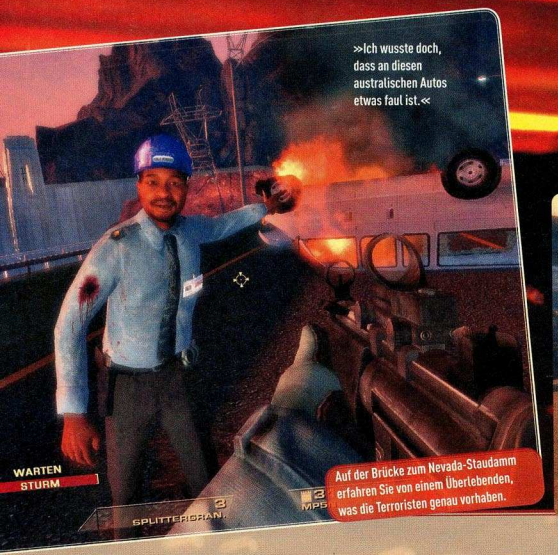
Manche Stellen sind etwas zu schwierig.

Die ersten Augenblicke im virtuellen Las Vegas: Leichen liegen auf den Straßen, viele Autos sind zerstört.

»Unangenehm: nach einer Party im eigenen Erbrochenen einschlafen.«

Im Gothic-Club Dante's legt der Protagonist eine kurze Pause an einer Säule ein, da die Terroristen in der Überzahl sind.

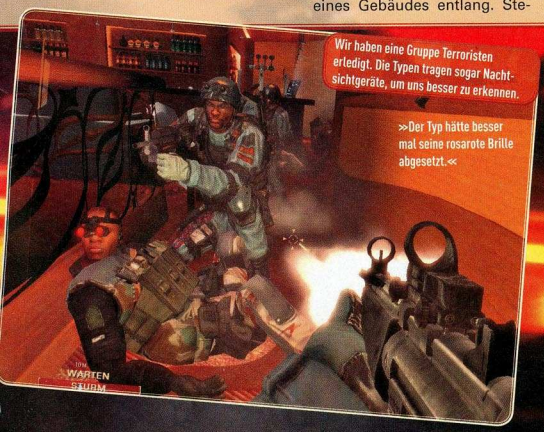
»*Rainbow Six* ist an die US-Anti-Terroreinheiten angelehnt. Logan Keller hingegen ist an eine Säule angelehnt.«



ten Mann mit ausländischem Dialekt, der in zwei Metern Entfernung seine Kalaschnikow leerballert. Die Gegner hingegen sind mit Eifer bei der Sache und harren auch mehrere Augenblicke im Versteck aus, um dann kurz um die Ecke zu linsen. Schlau! Für den vollen Überblick im Kampf sorgt die hilfreiche Verfolgerperspektive, in die Sie an Häusermauern, Kisten, Türen und Autos schalten dürfen. Von dort visieren Sie in aller Ruhe Ihre Gegner an und hechten blitzschnell aus der Deckung. Etwas happig finden wir den Schwierigkeitsgrad. Sogar auf der Stufe „Normal" liegen Sie bei einem Volltreffer aus der gegnerischen Pistole oder Schrotflinte am Boden. Adrenalinschübe inklusive. An manchen Stellen, verteilt über die sechs Schauplätze in *Vegas*, bissen wir trotz immenser Achtsamkeit gleich Dutzende Male ins Gras. Eine Schnellspeicherfunktion gibt es nicht, wobei die fair verteilten Speicherpunkte darüber hinwegtrösten. Doch manchmal hatten wir das Gefühl, Passagen nur mit dem Prinzip „Versuch und Irrtum" überleben zu können. Die schon fast unverschämt anspruchsvolle Schwierigkeitsvariante „Realistisch" hingegen ist erst ratsam, wenn Sie *Vegas* einmal auf „Normal" durchgespielt haben.

HÄNG DICH REIN!

Unser absoluter Favorit in *Rainbow Six: Vegas* ist die Abseilfunktion. Diese Neuerung kommt nach mehreren Packungen Chips und einer Familienpizza zum Einsatz. Oh, das andere Abseilen war gemeint. Entschuldigung! An bestimmten Stellen haken Sie sich an ein Geländer und hangeln sich beispielsweise an der Fassade eines Gebäudes entlang. Ste-



So spielt sich Rainbow Six: Vegas

Hochhäuser explodieren, Geiselnehmer drohen mit Hinrichtungen, auf den Straßen herrscht Chaos: Die Rainbow-Mannschaft muss handeln.

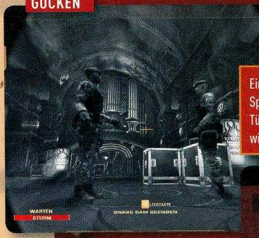
FÜHREN

Im Gegensatz zum echten Leben haben Sie in *Rainbow Six: Vegas* etwas zu melden. Logan Keller ist nämlich der Anführer der dreiköpfigen Mannschaft und weist mit Handzeichen und Befehlen den Weg.

ABSEILEN

An einigen Stellen dürfen Logan Keller und seine Kameraden an Seilen klettern. Um die Gegner ordentlich aus dem Konzept zu bringen, sollten Sie spektakulär durch Fenster eindringen.

GUCKEN



Eine lustige, aber überlebenswichtige Spielerei in *Rainbow Six: Vegas* ist die Türkamera. Damit entdecken Sie unbemerkt, wie viele Feinde hinter einer Tür lungern.

AUSRÜSTEN

Bevor Sie den Kampf gegen Terror-Fanatiker aufnehmen, rüsten Sie sich im Helikopter mit Gewehren, Pistolen und Granaten aus. Im Einsatz finden Sie zusätzlich Ausrüstungskisten.

Vergleich

Rainbow Six: Vegas

PRO + CONTRA
- \+ Feine Schauplätze
- \+ Spannender Spielverlauf
- \+ Imposanter Sound
- \- Hoher Schwierigkeitsgrad

88% EINZELSPIELER

Ghost Recon: Advanced Warfighter

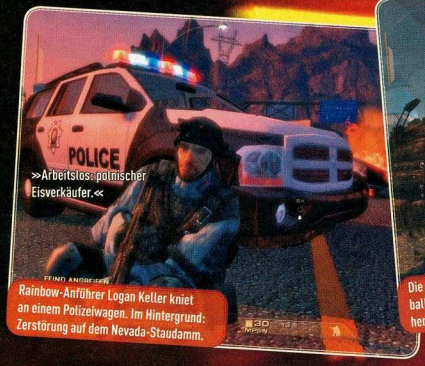
PRO + CONTRA
- \+ Spannende Kampagne
- \+ Technisch beeindruckend
- \+ Gelungenes Befehlssystem
- \- Ungünstige Speicherpunkte

86% EINZELSPIELER

Rainbow Six: Lockdown

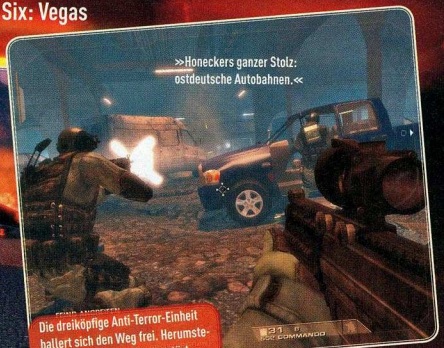
PRO + CONTRA
- \+ Gute Grafik
- \- Miserable KI-Kameraden
- \- Langweiliger Spielverlauf
- \- Doofe Gegner

64% EINZELSPIELER



»Arbeitslos: polnischer Eisverkäufer.«

Rainbow-Anführer Logan Keller kniet an einem Polizeiwagen. Im Hintergrund: Zerstörung auf dem Nevada-Staudamm.



»Honeckers ganzer Stolz: ostdeutsche Autobahnen.«

Die dreiköpfige Anti-Terror-Einheit ballert sich den Weg frei. Herumstehende Autos sind völlig zerstört.

LUKASZ CISZEWSKI

Die Enttäuschung war groß nach dem Griff ins Klo namens *Rainbow Six: Lockdown*. Umso größer ist die Freude über das famose *Vegas*, das alle meine Erwartungen übertrifft. Die Schusswechsel sind anspruchsvoll und intensiv. Auch die Technik kommt in den meisten Schauplätzen sauber rüber. Die aufgezwungene Gewalt, ein Überbleibsel aus *Lockdown*, stört trotzdem noch. Wenn zwei hilflose Terror-Penner nach einer Türsprengung benebelt durch die Gegend torkeln, muss ich sie umlegen, sonst kriege ich später selber ein paar Kugeln verpasst. Dies beißt sich mit dem sonst so realistischen Spielverlauf in *Vegas*. Trotzdem ist der Titel für Anhänger von Taktik-Shootern der perfekte Abschluss des Action-Jahres 2006.

DENNIS BLUMENTHAL

Als ich mit Kollege Ciszewski einen ersten Blick auf *Rainbow Six: Vegas* warf, war ich sofort begeistert. Derart intensive Feuergefechte habe ich in einem Spiel selten erlebt. Grafisch und spielerisch überzeugt *Vegas* auf ganzer Linie. Die Atmosphäre ist sehr wirklichkeitsnah, nur die Zahl an Zivilisten ist recht gering, was die Welt etwas unterbevölkert erscheinen lässt. Die Schwierigkeit des Spiels ist im Großen und Ganzen sehr fair, doch an einigen knackigen Stellen habe selbst ich mir als erfahrener Taktik-Shooter-Spieler fast die Zähne ausgebissen. Trotzdem: Wenn Sie, ähnlich wie wir, harte Typen sind und auf Shooter mit Köpfchen stehen, ist *Vegas* genau Ihr Ding. Besonders der Kooperativ-Modus macht jede Menge Laune!

hen dann Gegner am Fenster, springen Logan und Anhang spektakulär durchs Fenster und überraschen den Pixel-Abschaum. Auch nett: Per Knopfdruck hängen Sie kopfüber am Seil und nehmen die nichts ahnenden Feinde mit der Pistole aufs Korn.

BRING ALLE UM!

Was uns wie schon im Vorgänger gegen den Strich geht, ist die unnötige Gewalt. Ja, eigentlich müssen wir ja in solchen Zeichen die Flagge für Erwachsenenspiele hochhalten, doch bei der sinnfreien Brutalität geht manchmal die Atmosphäre flöten. Der gesamte Spielverlauf von *Rainbow Six: Vegas* präsentiert sich sehr wirklichkeitsnah. Wenn es aber um Schusswechsel mit Terroristen geht, kennt das Spiel keine Gnade. Sie dürfen benommene und mit Blendgranaten bearbeitete Gegner nämlich weder mit einem gezielten Gewehrkolbenschlag bewusstlos prügeln, noch Handschellen anlegen. *Vegas* zwingt den Spieler, alle Gegner umzunieten, um nicht selbst abzunibbeln.

ENERGIEVERWALTUNG

Die Zeiten von Gesundheitspaketen und Energiebalken in Actiontiteln sind vorbei: Wie beispielsweise im Weltkriegs-Shooter *Call of Duty 2* müssen Sie sofort in Deckung gehen, sobald Sie ein paar Treffer eingesteckt haben. Dabei verschwimmt der Bildschirm zuerst und verfärbt sich bei besonders heftigem Beschuss. Nach wenigen Sekunden fühlen Sie sich wie neu. Wer sich da keine ruhige Ecke sucht, geht drauf. Und dann ist der Einsatz gescheitert. Bei den Kollegen ist dies auch der Fall, jedoch können Walter und Park sich gegenseitig heilen beziehungsweise vom Anführer wiederbelebt werden.

DIE PACKST DU EIN!

Ein Taktik-Shooter ohne ein umfangreiches Waffenarsenal wäre wie eine PC ACTION-Ausgabe ohne Ossi-Witze. Die kanadischen Entwickler haben die Ausrüstung pfiffig eingebaut: Bei jedem Helikopterflug packen Sie frische Wummen und Granaten ein, während es in den Schauplätzen nur ganz selten Kisten zum Nachladen gibt. Dort dürfen Sie aber Laser an die Schießeisen schrauben, größere Magazine anbringen oder Zielfernrohre ausrüsten. Ständig im Inventar haben Sie das Nacht- und Thermosichtgerät. Vor allem bei unübersichtlichen Schusswechseln ist es ratsam, aus sicherer Deckung die Lage zu analysieren. Sind Sie besonders mutig, ist der Schutzschild genau richtig. Damit bewegen Sie sich langsam auf Ihre Gegner zu und knallen die virtuellen Terroristen mit einer Handfeuerwaffe über den Haufen. Doch Vorsicht, so ein Schild schirmt lediglich die Vorderseite des Helden, nicht aber den Rücken ab. Also nicht empfehlenswert für den Besuch einer Schwulenbar.

Lukasz Ciszewski

Info: www.rainbowsixgame.com

Rainbow Six: Vegas

PREIS Ca. € 45,-
TERMIN 14. Dezember 2006

GENRE	Taktik-Shooter
ENTWICKLER	Ubisoft Montreal
VERTRIEB	Ubisoft
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
3 GHz, 1 GByte RAM, 128-MByte-Grafikkarte, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
8 Spielmodi (u. a. Überleben, Scharfschütze, Bergung und Kooperation); 1 Spieler pro DVD

PREIS/LEISTUNG	86%
GRAFIK	89%
SOUND	89%
STEUERUNG	87%
MEHRSPIELER	89%

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

Nicht ausbalancierter Schwierigkeitsgrad	-5%
Feinde lassen sich nicht fesseln	-4%
Kleinere KI-Aussetzer	-2%
Keine Schnellspeicherfunktion	-1%

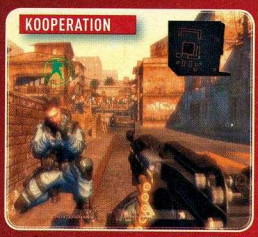
SEHR GUT

Spannender und teilweise schwieriger Taktik-Shooter mit gelungenen Schauplätzen.

88%
EINZELSPIELER

Lass dir helfen!

Neben den obligatorischen Mehrspielermodi präsentiert *Rainbow Six: Vegas* einen gelungenen Kooperationsmodus. PC ACTION-Leser, die Freunde oder zumindest Online-Bekanntschaften haben, freuen sich.



Sowohl per Internet als auch im lokalen Netzwerk dürfen Sie den Verlauf aus dem Einzelspielerpart von *Rainbow Six: Vegas* mit bis zu drei Kumpels kooperativ nachspielen. Zudem erwarten Sie sieben weitere Mehrspielermodi, wie Scharfschütze (Deathmatch) und Überleben (Last Man Standing).

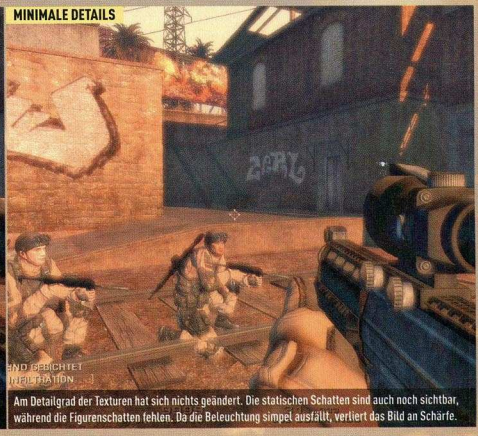
Prüfstand: Rainbow Six: Vegas

Passend zum Einsatzort sorgt der Grafikteil der *Unreal*-Engine 3 für eine grelle Optik mit HDR-Beleuchtung, Blend- und Leuchteffekten. Das alles bekommen Sie allerdings nur zu Gesicht, wenn Sie eine Shader-Modell-3-Grafikkarte besitzen!

MAXIMALE DETAILS

Das High Dynamic Range Rendering sorgt für eine realistische Beleuchtung. Die Schatten der Figuren fallen detailliert aus und haben weiche Kanten (Soft Shadows). Der Detailgrad der Texturen ist hoch.

MINIMALE DETAILS



Am Detailgrad der Texturen hat sich nichts geändert. Die statischen Schatten sind auch noch sichtbar, während die Figurenschatten fehlen. Da die Beleuchtung simpel ausfällt, verliert das Bild an Schärfe.

Tuning-Tipps

Um *Rainbow Six: Vegas* in 1.024x768 mit allen Details zu spielen, benötigen Sie

- Athlon 64 4000+ oder Zweikern-Prozessor (Core 2 Duo E6600/Athlon X2 4600+)
- Zwei Gigahertz Arbeitsspeicher
- Geforce 7900 GT/Radeon X1900 XT

Mit 2,5 GHz, 1 GByte Arbeitsspeicher und Geforce 6600 GT/Radeon X1650 Pro sollten Sie:

- Mit einer Auflösung von 800x600 spielen
- Das „Hardware-Skinning" einschalten und „High Dynamic Range" deaktivieren
- Unter „Schattenqualität" „Sehr niedrig" einstellen
- Die Bewegungsunschärfe „Motion Blur" ausschalten und bei der „Blur-Qualität" „Sehr niedrig" anwählen
- Auf die „Augenanpassungs-Optionen" verzichten

Mit 3 GHz, 1 GByte Speicher und Geforce 7600 GT/Radeon X1800 GTO sollten Sie:

- Als Auflösung 1.024x768 einstellen
- Das „Hardware-Skinning" ein- und die „High Dynamic Range"-Beleuchtung ausschalten
- Unter „Schattenqualität" „Niedrig" wählen
- Die Bewegungsunschärfe „Motion Blur" ausschalten
- Die „Blur-Qualität" auf „Niedrig" stellen
- Die Option „Augenanpassungs-Optionen" deaktivieren

Mit Core 2 Duo E6600/Athlon 64 X2 4600+, 2 GByte Speicher und Geforce 7900 GTX/ Radeon X1950 XTX sollten Sie:

- Eine Auflösung von 1.280x1.024 wählen
- Die Optionen „Hardware-Skinning", „High Dynamic Range", „Motion Blur" und „Augenanpassungs-Optionen" einschalten
- Unter „Schattenqualität" „Hoch" und unter „Blur-Qualität" „Sehr hoch" einstellen
- Im Grafikkartentreiber einen achtfachen anisotropen Texturfilter aktivieren

Das Video-Optionsmenü von *Rainbow Six: Vegas*

1. **Auflösung:** Besitzen Sie eine sehr schwache Grafikkarte wie eine Geforce 6600 GT/Radeon X1650 Pro, empfehlen wir, die Auflösung zugunsten der Leistung auf höchstens 800x600 zu reduzieren.
2. **Hardware-Skinning:** Für eine optimale Darbietung muss die Option angeschaltet sein. Ist sie deaktiviert, gibt der Vertex-Shader der Grafikkarte die Animations-Berechnungen komplett an den Prozessor ab.
3. **High Dynamic Range:** Die realistische Beleuchtung (FP32-HDR) inklusive Überstrahleffekt fordert von Ihrem 3D-Beschleuniger viel Leistung und Videospeicher. Ab Geforce 7600 GT/Radeon X1800 GTO respektive 256 Megabyte aufwärts sind Sie für diese optische Aufwertung gerüstet.
4. **Schattenqualität:** Für die Darstellung von Figurenschatten mit weichen Kanten besitzt erst eine 7900 GT/X1900 XT ausreichend Leistung.
5. **Motion Blur:** Verzichten Sie unbedingt auf die Bewegungsunschärfe, wenn Sie nur mit einer Mittelklasse- oder Einsteiger-Grafikkarte spielen.
6. **Blur-Qualität:** Für den Verzerr-Effekt bei Treffern in der besten Qualität benötigen Sie mindestens eine Geforce 7900 GT/Radeon X1900 XT.
7. **Augenanpassungs-Optionen:** Hier aktivieren Sie die als Tone-Mapping oder Iris-Simulation bekannte Rendertechnik, die sehr viel Grafik-Rechenleistung kostet. Daher erst ab Geforce 7900 GT einschalten.

Leistung

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü sind zweifache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert. **Shader-Modell-2-Karte; wird nicht unterstützt

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich | Nee, lass mal | Mies | Noch okay | Okay | Gut | Sehr gut | Optimal

GRAFIKKARTEN ▶ / ▼ PROZESSOREN		EINSTEIGER-PC: Geforce FX 5900 XT**, Geforce 6600, Radeon 9600 Pro/XT**, X700 Pro** 800x600	EINSTEIGER-PC 1.024x768	AUFSTEIGER-PC: Geforce 6600 GT, 6800 XT/LE, 7600 GS, Radeon X800 Pro/GTO**, X1600 Pro/XT 1.024x768	AUFSTEIGER-PC 1.280x960	SPIELER-PC: Geforce 6800 GT/GS/Ultra, 7800 GS, 7600 GT, Radeon X850 XT/XT-PE**, X1800 GTO 1.024x768	SPIELER-PC 1.280x960	HIGH-END-PC: Geforce 7800 GT/GTX, 7900 GT/GTX, Radeon X1800 XL/XT, X1900 XT/XTX 1.024x768	HIGH-END-PC 1.280x960 (in Vorbereitung)
ab 2 GHz	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 2,5 GHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 3 GHz oder XP 3000+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 3,5 GHz oderAthlon 64 3500+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab Core 2 Duo E6600 oder Athlon 64 4000+/X2 3800+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								

RAM

256 MByte	512 MByte
1 GByte	2 GByte

LEISTUNGSMERKMALE

Sie wollen, dass Ihre virtuelle Terroristenhatz in der Spielermetropole ruckelfrei abläuft? Dann sollte Ihr PC mit einem Athlon 64 4000+/X2 4600+ oder Core 2 Duo E6600, einer Grafikkarte der oberen Mittelklasse sowie zwei Gigabyte Speicher bestückt sein. Kommt es zu Leistungseinbrüchen, verzichten Sie auf die HDR-Beleuchtung. Reicht das nicht, stellen Sie die Schattenqualität auf sehr niedrig.

Hier sehen Sie fast alles, was *Armed Assault* ausmacht: Luftstreitkräfte, Panzer und Infanterie.

ARMED ASSAULT (MEHRSPIELER-NACHTEST)

Parade-Beispiel

VERGLEICH

Battlefield 2

92%

BESSER

Ghost Recon: Adv. Warfighter

89%

BESSER

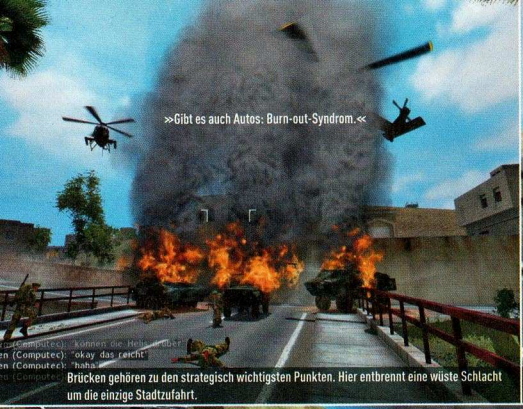
Wäre unser Planet von einem ähnlichen Ausmaß an kriegerischen und militärischen Auseinandersetzungen geplagt, wie es auf den *Armed Assault*-Mehrspieler-Servern momentan der Fall ist, könnte die Menschheit einen lauten Erleichterungsseufzer ausstoßen. Die überschaubare Zahl an Spieleservern wird von noch weniger kampfeslustigen Rekruten belagert. Das ist nicht die optimale Voraussetzung, um sich in packenden, schweißtreibenden Mehrspielerschlachten ordentlich in den Hintern zu treten, aber das mag sich ja noch ändern ...

ALLES, WAS GEHT

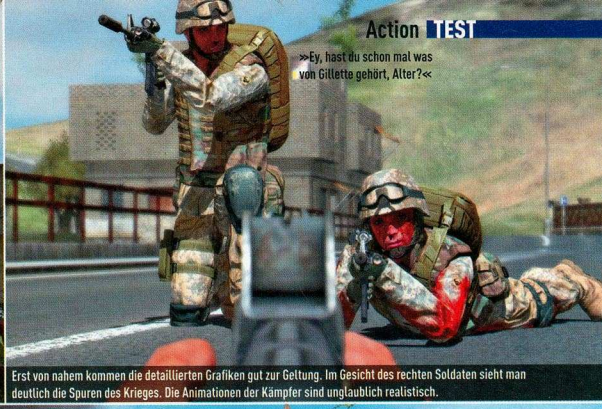
Die Entwickler von Bohemia Interactive legten sich für den Mehrspieler-Modus ordentlich ins Zeug. Dieser glänzt mit einem unglaublichen Variantenreichtum. So stehen Ihnen neben den üblichen Spielmodi wie Deathmatch und Capture the Flag besondere Leckerbissen zur Wahl, zum Beispiel Entführungsmissionen oder Dogfight-Spektakel. Hier jagen Sie in bester Roter-Baron-Manier mit Doppeldeckern durch die Wolken und versuchen, die Gegenspieler durch wilde Luftakrobatik auszutricksen. In den anderen Modi pfeffern sich die Widersacher wie gewohnt die Kugeln um die Ohren und setzen taktisch geschickt unter anderem Panzer, Flugzeuge und Helikopter gegeneinander ein. Wer allerdings schnelle und actionreiche Partien à la *Unreal Tournament 2004* oder *Quake 4* erwartet, liegt genauso daneben wie Heidi Klum mit ihrer Weihnachtsschnulze. Der Trefferzähler steigt wegen des sehr hohen Realitätsanspruchs und der ausladenden Karten nur schleppend in den zweistelligen Bereich. Dafür erwarten Sie in *Armed Assault* nervenaufreibende Heckenschützenduelle, in denen Sie in jeder Sekunde den plötzlichen Mattscheibentod zu befürchten haben. Das gibt dem Spiel eine besondere, beklemmende Atmosphäre. Die großen Karten bieten aus jeder Position ein unkalkulierbares Risiko, die leidige Opferrolle zu übernehmen. Das angenehme Gefühl von Sicherheit stellt sich höchstens beim Anblick des Ladebildschirms ein. Der größte Reiz liegt in der beeindruckenden virtuellen Freiheit. Kein Genrekollege bietet so weitläufige Schlachtfelder, die bis in den letzten Winkel sehr detailliert ausgearbeitet sind. Bäume und Sträucher lassen sich überfahren, Gebäude zerstören und überhaupt gibt es allerhand Kram, den Sie gezielt demolieren dürfen.

DUMM GELAUFEN

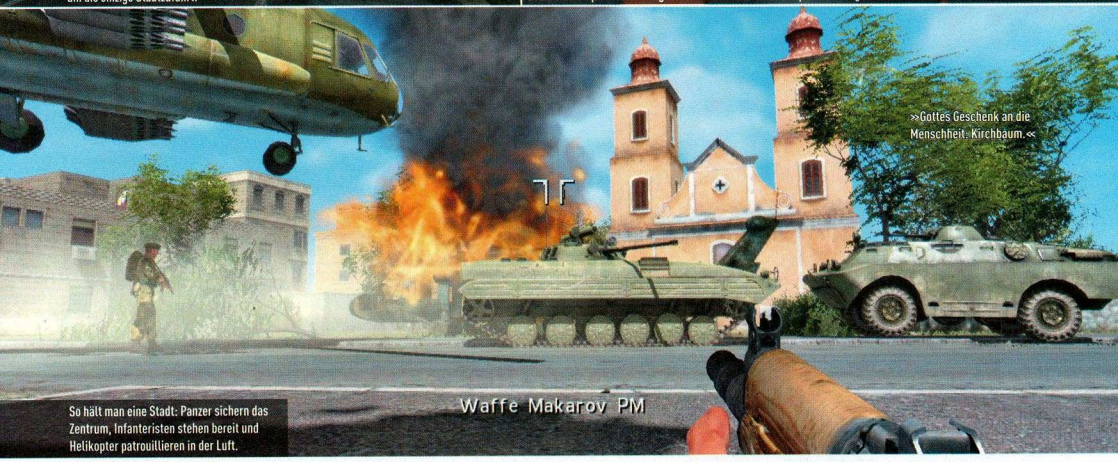
In der Einzelspielerkampagne schlug die künstliche Dummheit stellenweise gnadenlos zu. Da Sie in den meisten der Mehrspieler-Modi auf die Unterstützung von KI-Kollegen setzen müssen, zeichnet sich hier ein ähnliches Bild ab. Trotz des ersten Patches geben sich grenzenlose Blödheit und die Genialität eines Deep Fritz die Klinke in die Hand. Wunder erwartet niemand von einem computergesteuerten Soldaten, der sei-



Brücken gehören zu den strategisch wichtigsten Punkten. Hier entbrennt eine wüste Schlacht um die einzige Stadtzufahrt.



Erst von nahem kommen die detaillierten Grafiken gut zur Geltung. Im Gesicht des rechten Soldaten sieht man deutlich die Spuren des Krieges. Die Animationen der Kämpfer sind unglaublich realistisch.



So hält man eine Stadt: Panzer sichern das Zentrum, Infanteristen stehen bereit und Helikopter patrouillieren in der Luft.

nen Kopf außer zum Hinhalten und als Hutständer zu nichts gebrauchen kann. Uns geht jedoch der Hut hoch, wenn der ferngesteuerte Grenadier selbst eine ausdrücklich befohlene Feuerpause gekonnt ignoriert und damit unsere mühsam bezogenen Stellungen leichtfertig an den Gegner verrät. Den Mangel an künstlichem Hirnschmalz gleichen die Computer-Heinis mit übermenschlicher Treffsicherheit doppelt und dreifach aus. Deshalb erfährt der Spielspaß auch einen kräftigen Tritt in die Magengrube, wenn es einem Computerknilch regelmäßig gelingt, Ihrer Spielfigur auf magische Art und Weise das virtuelle Lebenslicht auszuknipsen. Mit einer Kalaschnikow, die die Zielgenauigkeit eines Salzstreuers bietet, aus 800 Metern Entfernung einem durch das Gelände preschenden Lkw-Fahrer einen sauberen Kopfschuss zu verpassen, ist schließlich eher eine Sache für das *Guinness Buch der Rekorde* als für ein Computerspiel. Der Kooperationsmodus ist von der Berg- und Talfahrt der künstlichen Intelligenz besonders betroffen, weil der Rechner die Seite des Feindes komplett übernimmt. Das Erfolgserlebnis, den Computergegner mit scharfsinnigen Taktikmanövern in die Knie zu zwingen, scheitert an seiner „Jeder Schuss ein Treffer"-Fähigkeit. Hier besteht noch erheblicher Nachbesserungsbedarf. Wir beten für den nächsten Patch. Mit Abstrichen dennoch ein wirklich gutes Spiel. Paul Schneider/Ralph Wollner

Info: www.armedassault.com

Damit du's weißt ...

***Armed Assault* steckt voller Überraschungen – guter wie schlechter. Wir zeigen Ihnen ein paar ganz spezielle Seiten des Taktik-Shooters.**

In *Armed Assault* gibt es unglaublich viel zu entdecken. So garantiert Ihnen der mitgelieferte, einfach zu bedienende Karten-Editor monatelangen Tüftelspaß. Auch im Kampagnen-Spiel gibt es echte Schmankerl. Steigen Sie nur mal auf einen der Schlote hoch, schnappen Sie sich ein Scharfschützengewehr und linsen Sie hinein. Unten weilt ein Nikolaus (Bild links), der sich seelenruhig einen durchzieht. Pfui! Oder suchen Sie doch mal bei Regenwetter Schutz in einem Gebäude. Auf magische Art und Weise regnet es in geschlossenen Räumen auch.

RALPH WOLLNER

Armed Assault hat ein ähnliches Problem wie Pete Doherty: Das riesige Potenzial wird einfach nicht ausgeschöpft. Dabei bieten die großen, intelligent ausgearbeiteten Kriegsschauplätze alles, was das Taktikherherz begehrt. Doch die Computersoldaten machen vieles kaputt. Auch in reinen Mehrspielerpartien ziehen etliche kleine Fehler den Spielspaß nach unten. Aber die Schlacht ist noch lange nicht geschlagen. Mit entsprechenden Patches kann *Armed Assault* immer noch in Richtung Genre-Thron schleichen. Hoffentlich!

Armed Assault

PREIS	Ca. € 45,-
TERMIN	30. November 2006
GENRE	Taktik-Shooter
ENTWICKLER	Bohemia Interactive
VERTRIEB	Peter Games
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2 GHz, 512 MByte RAM, 4 GByte HD, DirectX-9.0c-kompatible Grafikkarte, Win2000

MEHRSPIELER-OPTIONEN
[Team-]Deathmatch, [Team-]Capture the Flag, Koop-Modus, Dogfight, Missionen, 1 Sp./DVD

PREIS/LEISTUNG	75%
GRAFIK	82%
SOUND	90%
STEUERUNG	82%
EINZELSPIELER	75%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
- Starke KI-Probleme	-12%
- Schwammige Fahrzeugsteuerung	- 3%
- Gelegentliche Programmabstürze	- 3%
- Unübersichtliche Serverkonfiguration	- 2%
- Kommunikationsprobleme	- 1%
=	

GUT
Ultrarealistische Kriegssimulation mit etlichen Schönheitsfehlern.

79% MEHRSPIELER

Das Spiel geizt nicht mit Blutwolken. Hier geht gerade ein Taucher hops.

DER WEISSE HAI: DAS SPIEL

Damit wirst du total Hai

AUF AB-18-DVD VIDEO

AUF DVD VIDEO

VERGLEICH GTA: San Andreas

92%

BESSER

SCHLECHTER

Ecco the Dolphin

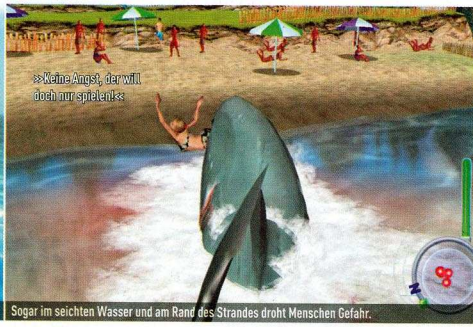
65% (abgw.)

Fische sind sensibel und brauchen Zärtlichkeit. Sagen die Astrologen. Mit Verlaub, einen Scheiß wissen die. Ein Hai etwa ist eine Tötungsmaschine aus Muskeln, Sehnen und Zähnen, so sieht's aus! Ehe nun der Tierschutzbund klagt, weil *Der Weiße Hai* wie sein Filmvorbild von 1975 unberechtigt Ängste schürt: Jaja, die Wahrscheinlichkeit, von einer Kokosnuss erschlagen zu werden, ist statistisch deutlich höher als die Gefahr einer Haiattacke, blablablub. Und jaja, das Duell Mensch gegen Fisch endet jährlich mit 10:2.000.000 Toten. Aber das ist doch der Punkt: Im Spiel (übrigens von den *Ecco the Dolphin*-Entwicklern) dürfen Sie den Meeresräuber mimen und sozusagen die Harpune umdrehen. Hailiger Bimbam!

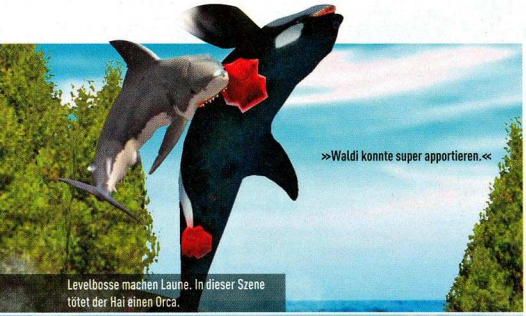
HI, FISCH!

Ihr Tier beißt, stößt mit dem Kopf oder schlägt per Schwanzflosse und kann seine Beute – unter anderem Delfine und Robben – förmlich zerstückeln, indem es sie herumschleudert: Opfer zwischen den Kiefern halten, lustig mit der Maus hin und her wackeln wie ein Parkinson-Patient, fertig. Im Verlauf des Abenteuers lernt der Hai Spezialattacken, die „Angriffsschraube" oder „Bauchklatscher" heißen. Ja, es kommt ein Hauch von Rollenspiel auf: Erfahrungspunkte setzt der PC-Besitzer ein, um Attribute wie Kraft, Tempo und Gesundheit jeweils um bis zu vier Stufen zu erhöhen. Apropos Gesundheit: Lebensenergie holt der Hauptprotagonist zurück, indem er wie Gina Wild fleißig alles schluckt, was ihm ins Mundwerk flutscht. Außerdem gibt es eine Hunger-Anzeige, die nicht auf null sinken darf. Auch die fordert: fressen, fressen, fressen – selbst Menschen. Besserwisser mögen nun anmerken, dass jedes Jahr wesentlich mehr Männer und Frauen durch Bienenstiche sterben als bei Haiangriffen (wahrscheinlich ist mit Bienenstich nicht der Hefekuchen gemeint), dies ist uns aber wurst. Hauptsache, wir kriegen Action. Und das ist der Fall: Unser unfreundlicher Hai von nebenan lässt Boote kentern oder zerlegt sie mit Kopframmstößen, flieht vor den Fangnetzen seiner Häscher,

Selbst größere Schiffe sind nicht vor den Attacken des riesigen Hais sicher.



Sogar im seichten Wasser und am Rand des Strandes droht Menschen Gefahr.

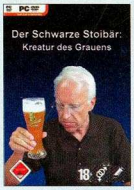


Levelbosse machen Laune. In dieser Szene tötet der Hai einen Orca.

Kein Witz: Bei einer Mission müssen Sie Ihr Können im Frauenweitwurf beweisen.

Noch mehr tierisches Vergnügen

Wir lieben Viecher. Deshalb fordern wir von Spielemachern: Schafft weitere Titel, bei denen wir in tierische Rollen schlüpfen dürfen! Hier unsere Top 3:



Der Schwarze Stoibär: Kreatur des Grauens
Auf *Der Weiße Hai* sollte unbedingt *Der Schwarze Stoibär* folgen. Mission: Killerspiele verbieten, weil diese ja „Jugendliche animieren, andere Menschen zu töten". Ausländer? Verbieten! Vorehelichen Sex? Verbieten! Autofahren? Verbieten! Alkohol? Verbieten, verbieten, alles verbieten!!! Oh ... geht ja nicht, Auto- und Alkoholhersteller haben ja eine Lobby. Mist.

Cujo, der Chihuahua: Bestie im Blutrausch
Cujo der Chihuahua infiziert sich mit Tollwut, weil er im Wald von einem Killerspiele-Spieler gebissen wird. Fortan geht der 500 Gramm schwere Koloss als reißende Bestie auf Beutezug und tötet wahllos. *Cujo, der Chihuahua* wird sicher bald verboten, weil das Spiel Jugendliche animiert, Bäume, Menschen und Politiker anzupinkeln.

Desert Igel: Die Rache des Stachel-Satans
Eddie der Igel hat seine ganze Familie auf der Bundesstraße 13 zwischen München und Holzkirchen verloren. Als auch noch seine Sexpuppe, die er sich aus einem Kaktus gebastelt hat, von einem Auto überrollt wird, schwört Eddie blutige Rache. *Desert Igel* wird vermutlich verboten, weil es Jugendliche zu Sex mit Tieren und Kakteen animiert.

rauft mit anderen Raubfischen oder kaut sich während eines „Auftrags" mit dem launigen Titel „Blutbad bei der Strandpatrouille" unter Zeitdruck durch eine vorgegebene Zahl von *Baywatch*-Gedächtnis-Rettungsschwimmern. Weil Polygonmenschen dabei gern die eine oder andere Gliedmaße – formulieren wir's jugendschutzfreundlich – abwerfen, wundert es nicht, dass das Spiel ab 18 ist. Geschnitten ist es trotzdem.

DAS KANN JA HAITER WERDEN!

Steuern dürfen Sie den Hai aus der Ich- und Verfolgerperspektive. Oder Sie aktivieren die freie Kamera. Doof: Keine der Varianten funktioniert gut. Weil zudem die Steuerung sensibler ist als Bei-*Findet Nemo*-Weiner, gibt's besonders im Eifer des Gefechts immer wieder mal Verwirrung. Die Gefahr, den Faden zu verlieren, droht bei der unfassbar ausgefeilten Hintergrundstory indes nicht. Sie ist 30 Jahre nach der Handlung des ersten Films angesiedelt und lautet: Alle wollen den bösen weißen Hai tot machen – Überraschung, Überraschung, hailiges Kanonenrohr! Zehn Hauptmissionen und etliche Zwischensequenzen spinnen die Story fort. Zwischenzeitlich darf sich der Hai frei in der großen Unterwasserwelt bewegen und 32 Nebenmissionen bestreiten, was ein wenig an *GTA* erinnert. Nur in dieser Phase dürfen Sie jederzeit speichern, müssen dafür aber zu Checkpunkten schwimmen. Die Wege dorthin sind weit und damit quasi Haiways to hell. Einige Missionen fanden wir amüsant, fast schon originell. Aus einem Labor etwa flüchtet der emanzipierte Hai von heute nicht allein mit roher Gewalt. Er schnappt sich vielmehr einen Wissenschaftler, der eine Schlüsselkarte besitzt, schwänzelt mit diesem zum nächsten Lesegerät und öffnet mithilfe des schlaffen Körpers eine Fluchttür. Kollege Flossenträger ist sogar in der Lage, explosive Fässer aufzunehmen und zu werfen. Blöd ist, dass *Der Weiße Hai* den Spieler manchmal zu wenig an die Hand nimmt. Vage Auftragsbeschreibungen lassen Sie ein ums andere Mal im Dunklen paddeln. Schlimm – da Fische doch so sensibel sind. Harald Fränkel

Info: www.jawsthegame.com

HARALD FRÄNKEL

Der Weiße Hai ist mit Abstand das beste Hai-Action-Rollenspiel aller Zeiten! Doch Spott beiseite: Zeitweise hatte ich wirklich Spaß. Arg auf die Gräten ging mir nur, dass ich zeitweise nicht wusste, was zu tun ist. Ferner wirkt die Steuerung besonders bei Missionen, die Geschick verlangen, furchtbar zickig. Insgesamt aber fand ich es cool, dass ich einen derart verschlagenen Räuber mimen und bei einem Bosskampf auch mal einen fetten Wal zur Strecke bringen durfte. Besonders, weil ich mir dabei meinen Boss Joachim Hesse vorstellte.

Der Weiße Hai: Das Spiel

PREIS	Ca. € 40,-
TERMIN	18. Oktober 2006
GENRE	Action
ENTWICKLER	Appaloosa International
VERTRIEB	THQ
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
800 MHz, 128 MByte RAM, 400 MByte Festplattenplatz, Windows 98 SE

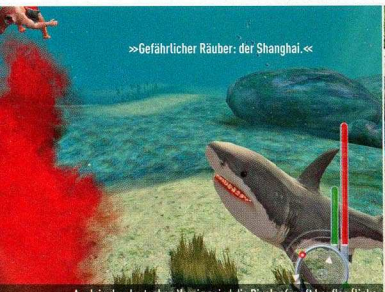
MEHRSPIELER-OPTIONEN
Nichts ist's mit Jubel, Trubel, Haiterkeit: Der weiße Raubfisch entpuppt sich als Einzelgänger.

PREIS/LEISTUNG	70%
GRAFIK	67%
SOUND	76%
STEUERUNG	60%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Arge Probleme mit der Kamera	-10%
Zu vage Missionsbeschreibungen	- 6%
Steuerung zu sensibel/ungenau	- 6%
Zwischensequenzen nicht so toll	- 4%
Hai bleibt gern mal stecken	- 3%
Kein freies Speichern	- 3%
=	

BEFRIEDIGEND
Kein Hailight, aber eine witzige Idee. Und garantiert besser als Hai raten!

68%
EINZELSPIELER



Auch in der deutschen Version sind die Pixelopfer oft kopflos (links oben). Sie zucken aber nicht so realistisch wie in der englischen.

Augsburger Puppenkiste: Die Zwischensequenzen – hier eine *Baywatch*-Nixe – sind nicht sonderlich toll. Beim Sprechen bewegen sich nicht mal die Lippen.

»Steht auf Gras: Robocop.«

Die großen Mech-Roboter sehen zwar gefährlich aus, sind aber mit einer großkalibrigen Waffe schnell erledigt.

BET ON SOLDIER: BLACK-OUT SAIGON

Was für ein Blech!

RALPH WOLLNER

Black-out Saigon ist ein schwaches Spiel. Von der auf der Packung angepriesenen „High-End-Optik" konnten wir beim besten Willen nichts entdecken und die KI-Soldaten sind genauso blöd wie meine Redaktionskollegen. Ohne Aufsicht neigen die Kerlchen zu grobem Unfug und schmeißen sich bei der erstbesten Gelegenheit in die nächste Schlucht, gehen für immer baden oder bleiben an Häuserecken hängen. Das wäre ja nicht schlimm, aber in vielen Levels können Sie die Aufgabe ohne Ihre Kollegen nicht lösen. Mist!

AUF DVD
VIDEO

AUF AB-18-DVD
VIDEO, DEMO

VERGLEICH

The Mark

74%

BESSER

SCHLECHTER

Bet on Soldier

55%

Sie denken, ein niedriger Verkaufspreis zieht ein billiges Vergnügen nach sich? Nicht so im Falle *Black-out Saigon* – da ist es ein sehr billiges. Zuerst alle guten Nachrichten: *Bet on Soldier: Black-out Saigon* kostet lediglich 15 Euro, lässt sich auch ohne das durchwachsene Hauptprogramm spielen und ist genauso schnell deinstalliert, wie es auf die Platte kam. Zum Glück!

GUTE ANSÄTZE

Bei dem Add-on läuft so ziemlich alles schief, was nur schieflaufen kann: Bereits das Intro-Video zauberte uns die ersten Fehlermeldungen auf den Bildschirm und der in der Anleitung erwähnte Mehrspieler-Modus hat sich bei der Verkaufsversion in Wohlgefallen aufgelöst. Was bleibt, sind vier neue Kampagnen, die Stoff für sechs bis acht mehr oder weniger unterhaltsame Stunden bringen. Gut, Ideen wie zum Beispiel die cleveren Ausrüstungsmenüs oder die Geschichte mit der Fernsehshow haben durchaus Potenzial, aber die Umsetzung ist meistens ziemlich mau.

SEI EIN TV-STAR!

Black-out Saigon spielt – wer hätte das jetzt gedacht? – in Vietnam. Laut Anleitung treten die beiden Parteien VAN und WRF gegeneinander an, um mit den im Fernsehen übertragenen Schlachten ordentlich Knete zu scheffeln – moderne Gladiatorenkämpfe quasi. Im Spiel bekommt man vom TV-Flair allerdings herzlich wenig mit. Licht aus, Spot an: Irgendwann im Level erstrahlt die Umgebung plötzlich im Scheinwerferlicht, ein TV-Jingle ertönt und das nächste Duell läuft live im Fernsehen. Komisch nur, dass es sich bei der Auseinandersetzung um einen 08/15-Kampf handelt, der bereits nach wenigen Sekunden zu Ihren Gunsten entschieden ist. Nachdem Sie den Kerl über den Jordan geschickt haben, geht der Krieg normal weiter. Wozu also ganze Zinnober?

MIT KÖPFCHEN

Im Spiel herrscht Krieg – und zwar ein ganz normaler. So ballern Sie sich gemeinsam mit strunzdummen Computer-Kameraden durch feindliche Stellungen und erledigen übliche Aufgaben: zum Beispiel Funkanlagen reparieren oder gegnerisches Führungspersonal dezimieren. Wenn Sie ein Dutzend Soldaten nacheinander mit dem Scharfschützengewehr ausknipsen, kommt regelrechtes *Moorhuhn*-Flair auf. Hier freuen sich erwachsene Spieler, dass *Black-out Saigon* nicht geschnitten ist. Ralph Wollner

Info: www.betonsoldier.de

»Unlustig: Niesen beim Nasenbluten.«

Im Nahkampf zielen Sie am besten auf den virtuellen Kopf der Feinde.

»Haben das Jesuskind gekidnappt und müssen dafür bestraft werden: die Heiligen Drei Könige.«

Mit dem Zielfernrohr nehmen Sie die Gegner der Reihe nach ins Visier.

B.O.S.: Black-out Saigon

PREIS	Ca. € 14,-
TERMIN	9. November 2006
GENRE	Ego-Shooter
ENTWICKLER	Kylotonn Entertainment
VERTRIEB	Frogster
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2 GHz, 512 MByte RAM, 4 GByte HD, DirectX-9.0 Grafikkarte, Win 2000

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Wollen die Entwickler als Patch nachliefern. Aktuell nur für Einzelspieler.

PREIS/LEISTUNG	80%
GRAFIK	74%
SOUND	68%
STEUERUNG	80%
MEHRSPIELER	–

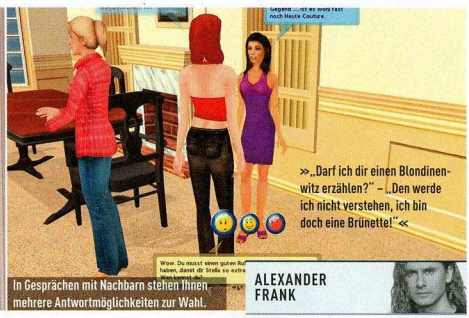
SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Gravierende Mängel in der künstlichen Intelligenz	-18%
Erhebliche Programmfehler	-15%
Beknackte Rätsel	- 6%
Aufgesetzter *BoS*-Modus	- 5%

AUSREICHEND
Dicke Fehler machen die guten Ansätze kaputt. Wir beten für einen Patch!

56%
EINZELSPIELER

Desperate Housewives: Das Spiel

Nach einem harten Hausfrauenalltag steigen Sie mit Ihrem Ehemann ins Bett.



In Gesprächen mit Nachbarn stehen Ihnen mehrere Antwortmöglichkeiten zur Wahl.

ALEXANDER FRANK

Problem: *Desperate Housewives* ist nichts für mich. Aber meine Freundin will es haben. Auch die Schnecke vom Kollegen Gürnth sabbert beim Anblick des Spiels. Schenke ich das Ding Gürnths Freundin, kriege ich von meiner keinen Sex mehr. Schenke ich das Spiel meiner Holden, steigt Gürnths Schnalle nicht mehr mit mir ins Bett. Was soll ich jetzt tun?

PREIS/LEISTUNG	59%	AUSREICHEND
GRAFIK	61%	58%
SOUND	68%	
STEUERUNG	72%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Simulation	
HERSTELLER	Liquid Entertainment/Buena Vista Games	
PREIS	Ca. € 20,-	
MINDESTENS	1,4 GHz, 256 MByte RAM, 2,5 GByte HD	

VERGLEICH
Die Sims 2

87% (abgew.)

BESSER
Singles 2: Wilde Zeiten

77% (abgew.)

BESSER

„Ich bin Tussi Bumsfidel. Freut mich, Sie kennenzulernen", stellt sich unsere Protagonistin der aus der Serie *Desperate Housewives* bekannten Hausfrau Lynette Scavo vor. Und fährt wenig später fort: „Mein Mann, Stecher, ist der Arzt im Gesundheitszentrum von Fairview. Wir haben einen gemeinsamen Sohn, Knalldepp, und freuen uns auf unser Leben hier." Ja, wir finden es toll, unsere Polygontante mitsamt ihrer Familie vor Spielbeginn nach Belieben benennen zu dürfen! Weniger ansprechend ist dagegen das Spielprinzip: In *Sims*-Manier beziehen Sie mit Ihrer Sippe ein Haus und verbringen den ganzen Tag mit Quasseln und Fernsehen oder kleistern die Bude mit teuren Möbeln dicht – alles Dinge, die den Lebenssinn einer Frau ausmachen. Einseitig? Nein! Gärtnern und Kochen darf Mrs. Bumsfidel nämlich auch. Das macht sie in dämlichen 2D-Minispielen, die nicht nur Frauen, sondern auch Hilfsschüler ziemlich anspruchslos finden würden. Einzig die an die TV-Serie angelehnten Minigeschichten sorgen für Unterhaltung. Sie wissen schon, diese weltbewegenden Fragen à la „Wer schläft mit wem?" oder „Welche Schuhe ziehe ich heute an?" Wer wie wir über solche steinalten Klischees lachen kann, hat mit den verzweifelten Hausfrauen zumindest kurzfristig Spaß. Alexander Frank

Info: www.desperatehousewivesthegame.com

Airstrike 3D Ultra

PREIS/LEISTUNG	34%	UNGENÜGEND
GRAFIK	47%	28%
SOUND	23%	
STEUERUNG	69%	
MEHRSPIELER	31%	EINZELSPIELER
GENRE	Action	
HERSTELLER	Divo Games/Bhv	
PREIS	Ca. € 10,-	
MINDESTENS	500 MHz, 128 MByte RAM, 30 MByte HD	

Stellen Sie sich vor, PC ACTION würde jeden Monat die gleichen Artikel veröffentlichen. Dieses Gefühl beschleicht uns bei *Airstrike 3D Ultra*. Der dritte Teil der Ballerreihe bietet keinerlei Neuigkeiten. Null. So schlimm war nicht einmal *Tomb Raider 3*. Tierärzte könnten die Fließband-Levels und uninspirierten Feindformationen (trotz Koop-Modus) einsetzen, um Hunde einzuschläfern. Und mit dem Hubschrauber allen Schüssen auszuweichen, ist nahezu unmöglich. Aber bei dem Niedrigpreis können Sie sparen – am besten den Kauf. Joachim Hesse

Info: www.beatgames.de

Meisterjäger: Winteredition

PREIS/LEISTUNG	33%	UNGENÜGEND
GRAFIK	27%	28%
SOUND	29%	
STEUERUNG	38%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Action	
HERSTELLER	Bhv Software	
PREIS	Ca. € 9,-	
MINDESTENS	700 MHz, 128 MByte RAM, 31 MByte HD	

Mit *Meisterjäger: Winteredition* erwartet Sie ein weiterer *Moorhuhn*-Klon. Der Hersteller wirbt auf der Verpackung mit „verblüffend echten 3D-Landschaften" und behauptet, das Spiel „macht garantiert süchtig". Ohne bewusstseinsverändernde Mittel merken Sie von beidem nichts. Sie stehen in einer Schneelandschaft und schießen wahllos durch die Gegend. Neben Tieren können Sie Schilder, Kreuze et cetera abschießen, um Punkte zu erreichen. Das mag manch einem zwei Minuten lang Spaß bereiten, spätestens dann ist die Luft aber raus. Dennis Blumenthal

Info: www.bhv.de

The Ship: Mörder Ahoi

Hunger und Durst treiben unseren Charakter an den ziemlich leeren Kühlschrank.

Erinnern Sie sich an unseren *The Ship*-Test in Ausgabe 10/2006? Damals heimste der Mehrspieler-Shooter der etwas anderen Art satte 81 Prozent ein. Das Katz-und-Maus-Spiel erschien jedoch ausschließlich über Valves Online-Vertriebsplattform Steam. Jetzt gibt es *The Ship* endlich im Laden, auch wenn ein Steam-Account nach wie vor Voraussetzung ist. Aber das hat ja auch bei *Half-Life 2* oder *Counter-Strike* kaum jemanden gestört. Und darum geht's: Sie jagen auf einem Kreuzfahrtschiff einen per Zufall gewählten Mitpassagier, also Gegenspieler. Dazu bedienen Sie sich Kampf-Utensilien wie Golfschlägern, Grillgabeln oder Kochtöpfen. Konventionelle Wummen gibt es ebenfalls, allerdings macht die Hetzjagd mit Pistolen und Co. nicht so viel Spaß wie mit einem Nudelholz. Abhängig von der Waffe schreibt Ihnen das Spiel bei erfolgreich von Bord in den Himmel geschickten Gegnern virtuelle Knete gut, die Sie etwa in Essen oder Trinken investieren. Sie befriedigen noch weitere menschliche Bedürfnisse, gehen etwa schlafen, damit Sie vor Müdigkeit nicht irgendwo einnicken. Seit dem ersten Erscheinen haben die Macher das Spiel um weitere Levels ergänzt und an der Balance gefeilt. Dafür gibt es einen Bonuspunkt bei unserer Wertung. Alexander Frank

Info: www.theshiponline.com

PREIS/LEISTUNG	85%	SEHR GUT
GRAFIK	76%	82%
SOUND	79%	
STEUERUNG	83%	
EINZELSPIELER	72%	MEHRSPIELER
GENRE	Mehrspieler-Shooter	
HERSTELLER	Outerlight/Bhv	
PREIS	Ca. € 20,-	
MINDESTENS	1,8 GHz, 512 MByte RAM, 1,5 GByte HD	

»Lustig: betrunken fechten.«

Bei Spezialangriffen wie einem Schulterwurf zoomt die Kamera an die Kampfszene heran, sonst bleibt sie unbeweglich.

ERAGON

Für Prügelknaben

VERGLEICH

76% (abgew.)

BESSER

74% (abgew.)

BESSER

Noch vor dem offiziellen Filmstart präsentiert Vivendi das gleichnamige Spiel. Wir schlugen uns durch das Abenteuer.

Ein typisches Fantasy-Szenario: Das Land Alagaësia leidet unter der Tyrannei des oberfiesen Despoten Galbatorix. Der Typ mordet, knechtet und treibt lauter Sachen, die Böse-wichten seines Kalibers eben so spontan auf ihrem Thron einfallen. Sein etwas ungewöhnliches Hobby ist jedoch die totale Ausrottung der Drachenreiter. Diese sind die Bewahrer von Frieden, Ordnung und solchem Zeug. Und das passt Seiner Niederträchtigkeit ganz und gar nicht in den Kram. Da Sie oder vielmehr Ihre Spielfigur einen Drachen hochzüchten und auf diesem die Wolken am Himmel kratzen, sind Ihnen die Schergen von Galbatorix nicht wohlgesinnt. Macht aber nichts, Ihr 15-jähriger Held Eragon kann schließlich wunderbar mit seinem Schwert umgehen. Na ja, so ist eben die Jugend von heute: kaum Haare im Intimbereich, aber sich klopfen wie Erwachsene!

EIN ECHTER KAMPFGEIST

So vermöbeln Sie in Begleitung eines computergesteuerten Helfers Menschen und Monster in 16 Levels. Im Kampf offenbart *Eragon* seine Stärke. Elegant weichen Sie der Keule eines Gegners aus, springen anschließend in die Luft und rammen in bester *Street Fighter*-Manier Ihr Schwert in die Brust des Feindes. Währenddessen schießt Ihr Begleiter Pfeile auf die restlichen Angreifer. Als sich einer von ihnen Eragon von hinten nähert, dreht sich dieser um, packt den Fiesling an den Armen und wirft ihn auf die Knie. Anschließend zieht er die Arme des Widersachers an seinem Rücken entlang nach oben und tritt währenddessen mit seinem Fuß gegen den Kopf des wehrlosen Feindes. Solche Szenen kennt man sonst nur aus Sadomaso-Streifen. Die entsprechenden Kettenangriffe, sogenannte Kombos sind mit der Tastatur jedoch nur schwer auszuführen.

NICHTS AUF DAUER

Mit der Zeit wirkt das Spiel ausgeleiert. Zwar reitet Eragon in einigen Levels auf dem Rücken seiner Drachendame Saphira, allerdings flattert diese einen stets vorgegebenen Pfad ab. Mehr als Kämpfen und Fliegen ist nicht drin. Spaß macht's trotzdem, vor allem wenn Sie zu zweit an einem Rechner die Monster verdreschen. Alexander Frank

Info: www.eragongame.com

Nach einem Finishing Move (besonders starker Angriff) steht der Gegner nicht mehr auf.

ALEXANDER FRANK

Stellen Sie sich vor, Sie hätten schlechten Sex. Also den mit ohne Partnerin. Und während Sie an Ihrem Joystick so herumspielen, würden Sie sich den Zeigefinger brechen. Oder blieben irgendwo mit dem Daumen stecken. So fühlt sich *Eragons* missglückte Maus-&-Tastatur-Steuerung an. Hier verrenken Sie sich leicht die Krallen. Außerdem: Wie beim Verkehr macht das Solo-Abenteuer nicht annähernd so viel Laune wie zu zweit. Daher mein Tipp: Spielen Sie den Titel im Mehrspieler-Modus und nur mit einem Gamepad.

Eragon

PREIS	Ca. € 40,-
TERMIN	21. November 2006
GENRE	Action
ENTWICKLER	Stormfront Studios
VERTRIEB	Vivendi
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,4 GHz, 512 MByte RAM, 128-MByte-Grafikkarte, 4,0 GByte HD, Windows 2000/XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Auf Wunsch verkloppen Sie die Fantasy-Viecher auch zu zweit an einem PC. Das rockt!

PREIS/LEISTUNG	72%
GRAFIK	69%
SOUND	74%
STEUERUNG	67%
MEHRSPIELER	79%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Stark beschränkte Areale	-11%
Kaum Abwechslung im Spielverlauf	-10%
Die fix positionierte Kamera verwirrt stellenweise	- 5%
Nur wenige Kombos	- 3%

GUT
Selbst für Film-Nichtkenner ein actionreicher Prügelspaß, aber zu kurz geraten.

71%
EINZELSPIELER

Zoom: Paparazzi im Einsatz

Die Prominenten versuchen sich zu schützen, sobald Sie sie knipsen wollen.

Sie vertrauen der Klatschpresse und geben Ihr ganzes Vermögen aus, um der hiesigen Film- und Fernsehprominenz nahe zu sein? Wechseln Sie doch einfach die Seiten: Sie schnappen sich eine Kamera und geben den Paparazzo. Bei *Zoom: Paparazzi im Einsatz* schlüpfen Sie in die Rolle von Tony, dem aufsteigenden Stern der Knipserszene. Ihre Aufgabe ist es, Stars und Sternchen abzulichten. Am besten so, dass diese es nicht mitbekommen und sich Ihnen gegenüber weiterhin neutral verhalten. Eine durchaus ansprechende Idee, wäre sie denn vernünftig umgesetzt worden. So laufen Sie dämlich von Party zu Party und versuchen, fiktive A- und B-Prominenz in prekären Situationen zu erwischen. Das macht genau für 2,18 Minuten Spaß, danach läuft der Spielgedanke ins Leere und Sie fragen sich, warum Sie so viel Geld für solch einen 15-Missionen-Schrott ausgegeben haben. Weshalb die Grafik aussieht wie vor 32 Jahren und der Klang so intensiv in den Ohren schmerzt, dass Sie die Boxen besser in den Negativbereich drehen – wir wissen es nicht. Investieren Sie Ihre Knete lieber ins Sexfilmchen von Paris Hilton. Oder schenken Sie sie uns. Das ist sinnvoller und macht mehr Laune. Christian Gürnth

Info: www.exozet.com/games/de

PREIS/LEISTUNG	15%	UNGENÜGEND
GRAFIK	30%	21%
SOUND	29%	
STEUERUNG	55%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Actionspiel
HERSTELLER		Exozet Games/RTL Enterprises
PREIS		Ca. € 25,-
MINDESTENS		1,8 GHz, 512 MByte RAM, 650 MByte HD

Rocket Racer

Die Bildschirmanzeigen belegen ziemlich viel Platz und stören den hektischen Spielablauf.

Fliegenpilze, Haschisch, Heroin, *Rocket Racer*. Welcher Begriff tanzt aus der Reihe? Keiner, denn alles Aufgezählte stört Ihre Wahrnehmung. In *Rocket Racer* ergeht der Farbrausch einer Techno-Disco über Sie. Stellen Sie sich vor, Sie wären eine Rakete im Weltall. Ihr Ziel: Fliegen Sie durch Asteroidenfelder zum Levelausgang. Unter Zeitdruck natürlich. Und mit einer psychedelischen Elektro-Mucke, die Sie sonst lediglich aus Jamba-Spar-Abos kennen. Per Tastendruck beschleunigen Sie das Vehikel und steuern kunterbunte Himmelstore an. Passieren Sie eins, schreibt Ihnen das Spiel einige Sekunden gut und blendet diese Tatsache mitten auf dem Bildschirm ein. Dass diese Anzeige Ihr Sichtfeld versperrt, haben die Programmierer geflissentlich übersehen. Hauptsache, Sie bekommen mit, wie lange Sie sich mit *Rocket Racer* noch quälen. Das ist vor allem in den Geschwindigkeitstunnel störend. Hier rasen Sie mit erhöhtem Tempo durch enge, schlauchförmige Schleusen und weichen nach wie vor Asteroiden aus. Tunnelblick inklusive – im wahrsten Sinne des Wortes. Spätestens an dieser Stelle fällt Ihnen der altbekannte Slogan ein: „Keine Macht den Drogen!" Alexander Frank

Info: www.rocketracer.de

PREIS/LEISTUNG	61%	AUSREICHEND
GRAFIK	58%	51%
SOUND	56%	
STEUERUNG	76%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Actionspiel
HERSTELLER		Edel Interactive/Novitas
PREIS		Ca. € 10,-
MINDESTENS		1 GHz, 256 MByte RAM, 50 MByte HD

Tomb Raider

Wer noch nie ein Computerspiel angefasst hat, könnte mit *Tomb Raider: The Action Adventure* sein Glück finden. Sie steuern die Gymnastik-Ikone Lara Croft durch eine abgespeckte Version von *Angel of Darkness*. Die Polizei beschuldigt Sie des Mordes am Kollegen Werner von Croy. Der Clou am Spiel: Es ist stinkeinfach und lässt sich an jedem DVD-Player per Fernbedienung spielen. An bestimmten Schlüsselstellen wählen Sie eine vorgegebene Aktion – „Sprung" oder „Sprung mit Anlauf" zum Beispiel. Danach dürfen Sie einige Sekunden dem Geturne von Frau Croft zusehen, bis die nächste Stelle kommt. Besonders spannend ist das nicht. Joachim Hesse

Info: www.kochmedia.com

PREIS/LEISTUNG	48%	MANGELHAFT
GRAFIK	61%	42%
SOUND	52%	
STEUERUNG	79%	
MEHRSPIELER	40%	EINZELSPIELER
GENRE		Adventure
HERSTELLER		Little Worlds Studio/Koch Media
PREIS		Ca. € 20,-
MINDESTENS		Software-DVD-Player

Aqua Suma

Gehen wir mal die Verpackung von *Aqua Suma* durch: „Geschicklichkeitsspiel mit Suchtfaktor"? Stimmt, aber dieser Faktor ist mindestens genauso niedrig wie der IQ von Paris Hilton. „Tolle 3D-Grafik"? Klar, und der Papst geht regelmäßig in Swingerclubs. „Der Klassiker jetzt unter Wasser"? Wenn *Suma*, was immer das auch sein mag, ein Klassiker sein soll, dann gehört die PC ACTION in Marcel Reich-Ranickis Literatur-Kanon. In *Aqua Suma* schießen Sie bunte Bälle durch die Gegend und hoffen, dass die Dinger am Ende nicht im Fischmaul landen – das ist sogar noch langweiliger als die schnulzigen Telenovelas im ZDF. Lukasz Ciszewski

Info: www.beatgames.de

PREIS/LEISTUNG	30%	UNGENÜGEND
GRAFIK	15%	15%
SOUND	3%	
STEUERUNG	61%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Geschicklichkeitsspiel
HERSTELLER		Contendo/Bhv
PREIS		Ca. € 15,-
MINDESTENS		300 MHz, 128 MByte RAM, 10 MByte HD

Dreamcube

Kennen Sie den Film *Cube*? Dort versuchen Menschen aus einem riesigen, mit Fallen gespickten Würfel zu fliehen. So ähnlich ergeht es unserem Helden Jack. Statt tödlichen Fallen zu entgehen, bewältigt dieser allerdings Minispiele. Vom Golfspielen bis zum Auffinden eines Waldpfades ist alles dabei. Die Steuerung reagiert gut, die Musik ist grausam und das Leveldesign miserabel. Grafisch macht das Spiel auch nicht viel her. Kinder haben sicherlich einigen Spaß mit *Dreamcube*. Erwachsenen Spielern schlafen die Füße ein. Christian Gürnth

Info: www.peppergames.de

PREIS/LEISTUNG	39%	UNGENÜGEND
GRAFIK	31%	29%
SOUND	25%	
STEUERUNG	30%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Actionspiel
HERSTELLER		Novitas/Edel Interactive
PREIS		Ca. € 10,-
MINDESTENS		2 GHz, 256 MByte RAM, 538 MByte HD

Steinknacker Deluxe

Es gibt wenig Spiele, die man beim ersten Versuch durchspielt. *Steinknacker* ist eines davon. Das Schlimme daran: Die 99 Levels fordern den Spieler kaum und laufen nach Schema F ab. Der Spieler sorgt dafür, dass ein Ball auf dem Bildschirm bleibt, der dort Klötzchen per Kontakt abräumt. Sie steuern dabei bis zu vier Schläger. Extras wie Multiball, langer Schläger oder Lichtschalter bringen etwas Pep ins triste Steinchen-Abräumspiel. Die Highscore-Liste ist nutzlos, da sich in einigen Levels endlos Punkte melken lassen. Schade. Joachim Hesse

Info: www.beatgames.de

PREIS/LEISTUNG	19%	MANGELHAFT
GRAFIK	39%	41%
SOUND	19%	
STEUERUNG	81%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Action
HERSTELLER		Light Factory/Bhv
PREIS		Ca. € 10,-
MINDESTENS		900 MHz, 128 MByte RAM, 91 MByte HD

Einige Zwischengegner, wie dieser Drache, füllen den Bildschirm aus und sind nur mit speziellen Strategien zu bezwingen.

CHRISTIAN GÜRNTH

Marvel: Ultimate Alliance bildet eine gute Symbiose aus Kampf- und Nerd-Spiel. Am laufenden Band wird geprügelt – wie in meiner Heimatstadt Kempen, nur trug dort außer mir niemand Ganzkörper-Lycra-Anzüge. Mit *Marvel: Ultimate Alliance* geht für mich ein Traum in Erfüllung: Ich darf als Spider-Man Seite an Seite mit Iceman kämpfen, ohne dass man mich für einen verkappten Freak hält. Mehrspielerfreunden, die Sinn für geradlinige Action haben, empfehle ich das Spiel vollends. Ich schwing mich nun davon.

MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE

Super, du Held!

VERGLEICH

SCHLECHTER

75%

SCHLECHTER

53%

Die Welt steht vor der Ausrottung, die Kacke ist am Dampfen und wie so oft kann nur eine Armee von Helden den Tag retten.

Die fiesesten Superschurken des Marvel-Universums verbünden sich unter der Flagge von Dr. Doom, um den Erdenbewohnern und deren Beschützern in den Allerwertesten zu treten. Deshalb ist es Zeit, auch die Superhelden zu vereinen: In einem Action-Rollenspiel mit deftigen Prügeleinlagen gehen Sie gegen die Allianz der Bösen vor.

26 SUPERHELDEN

Zu Beginn wartet das für uns beste und actionreichste Intro der vergangenen Monate auf Sie. Nachdem Sie die Rendersequenz genossen haben, steigen Sie sofort ins Geschehen ein und gehen mit der ersten Vierergruppe Helden auf Gegnerjagd. Die jeweils nicht von Ihnen gesteuerten restlichen Charaktere werden von der künstlichen Intelligenz übernommen. Sie dürfen jederzeit per Tastendruck zwischen den versammelten Strumpfhosenträgern wechseln. Spielcharaktere tauschen – insgesamt gibt es satte 23 Marvel-Helden – können Sie allerdings nur an Speicherpunkten.

PRÜGELEIEN EN MASSE

Bei *Marvel: Ultimate Alliance* geht es zu wie auf dem Oktoberfest. Es ist voll, laut, bunt und keiner weiß, wessen Hände einen betatschen. Die Recken prügeln sich durch die detailliert gestalteten Areale, nutzen ihre Superkräfte und sammeln Erfahrungspunkte, wenn sie Gegner vernichten. Die Punkte verwenden Sie, um Spezialfertigkeiten zu lernen oder auszubauen. Ab und an begegnen Ihnen Bossgegner, denen Sie ebenfalls gepflegt eins auf die Mütze geben. Minispiele lockern das Gamepad-Gehämmere auf, es gilt beispielsweise, Bomben zu entschärfen oder Nuklearraketen zu stoppen. Nicht so gelungen: Sie bekommen wegen der oft unübersichtlichen Levelstruktur unfreiwillige Verschnaufpausen aufgebrummt.

Mit unserer Heldentruppe mischen wir einen Gegner auf. Aktuell ist Deadpool ausgewählt, der sich über kurze Distanz teleportieren kann.

BÜRGER VON KONSOLIEN

Auch wenn die Konvertierung von der Konsole auf den PC gelungen ist, merkt man *Marvel: Ultimate Alliance* die Herkunft an. Die Steuerung funktioniert mit der Tastatur, überzeugt aber nur mit einem Gamepad. Klasse: Dank des kooperativen Spiels daddeln Sie die Missionen komplett im Mehrspieler-Modus. Ein- und Ausstieg von Mitspielern ist jederzeit möglich. Christian Gürnth

Info: www.marvelultimatealliance.com

Marvel: Ultimate Alliance

PREIS	Ca. € 43,-
TERMIN	8. November 2006
GENRE	Action-Rollenspiel
ENTWICKLER	Beenox Studios
VERTRIEB	Activision
USK-FREIGABE	Keine Kennzeichnung
SPRACHE/TEXT	Englisch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2 GHz, 512 MByte RAM, 128-MByte-Grafikkarte, 8,5 GByte HD, Windows 2000/XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Internet/Netzwerk; 2 bis 4 Spieler, kooperativ die gesamte Story; 4 Spieler pro DVD

PREIS/LEISTUNG	80%
GRAFIK	74%
SOUND	74%
STEUERUNG	73%
MEHRSPIELER	82%

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

Levelstruktur bedingt Leerlauf	- 8%
Häufige KI-Probleme	- 6%
Wenig Abwechslung im Kampf	- 4%
Unklare Missionsziele	- 1%
Kamera nur bedingt verstellbar	- 1%
Keine deutsche Lokalisierung	- 1%
=	

GUT
Hartes Prügelspiel mit ansehnlicher Grafik und dicker Lizenz. So liebt man es.

79%
EINZELSPIELER

Der rot gekleidete Bösewicht im Hintergrund hetzt dem Helden einen Zombie auf den Hals.

THE ELDER SCROLLS 4: KNIGHTS OF THE NINE

Echt schneidig!

Verlängerung! Fußballfans lieben sie, Peter Maffay wünscht sie sich zu Weihnachten (einmal mehr vergeblich) und Rollenspieler kriegen sie.

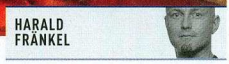
Knights of the Nine – dahinter verbergen sich Zusatz-Dateien für *Oblivion*. Die acht Plug-ins gibt es für 20 Euro als rein englische Fassungen im Internet. Oder Sie holen sie sich für zwei Öcken mehr in einer schmucklosen Packung ohne Handbuch. Dann *weitgehend* auf Deutsch, denn die aus dem Hauptprogramm bekannte halbgare Übersetzung kirgisischer Kinderarbeiter müssen wir auch diesmal ertragen. Erneut sollen Sie als Krieger, Zauberer, Dieb oder anders spezialisierter Abenteurer das Böse in einer mittelalterlichen Märchenwelt stoppen, vorzugsweise in der Ich-Perspektive. Herzstück der DVD ist die Kampagne *Ritter der Neun*. Der Start fällt schwer: Erstens, weil Ihnen anders als bei anderen Plug-ins, die sofort ins digitale Auftragsbuch eingetragen werden, kein Schwein und auch sonst niemand mitteilt, wo's losgeht (Tipp: Anvil; Kapelle). Zweitens, weil zunächst eine öde Pilgerreise zu neun Schreinen ansteht, bei der zu allem Überfluss der geniale *Oblivion*-Kompass mit seinem roten, automatischen Richtungsweiser nicht funzt. Stattdessen mühen Sie sich mit einem blöden Lageplan. Retro-Fans machen davon einen Screenshot, drucken ihn aus, malen gemäß alter Schule drauf herum und werden rattig, weil sie sich in den Achtzigern wähnen. Moderne Spieler heben symbolisch einen bestimmten Finger Richtung Entwickler. Orientierungskastraten suchen länger nach den Gebetsstätten als ein am Pinkelbecken stehender Japaner sein Schniedelwützchen.

Diese Zweigtlingsdame bewacht eine Reliquie, und zwar ein Paar Ritterstiefel (links, Hintergrund).

SCHNICK UND SCHNACK

Ist die Ochsentour überstanden, wartet ein schneidiges Abenteuer mit intelligenten Rätseln und der gewohnten *Oblivion*-Top-Atmosphäre. Besonders treibt Sammelsüchtige die Jagd auf die Teile einer coolen Ritterrüstung voran. Weitere Charakterklassen, mehr als nur ein zusätzlicher Gegnertyp oder irgendwas anderes wirklich Neues wären trotzdem nicht verkehrt gewesen. Mit *Mehrunes Schneide* wartet neben der Rittergeschichte immerhin eine zweite Kampagne. Die sechs anderen Plug-ins liefern ein bisschen Schnick und ein wenig Schnack: Helden-Unterkünfte, eine Pferderüstung und diverse Zauber. Ob Sie für *Knights of the Nine* neu starten oder einen höherstufigen Recken ins Rennen schicken, ist indes wurst, es geht beides. Brav! Harald Fränkel

Info: www.elderscrolls.com



HARALD FRÄNKEL

Das Aufregendste zu Beginn von *Knights of the Nine* war, dass ich bei Bravil beobachten durfte, wie ein dusseliges Reh versehentlich in einem Gewässer absoff. Wegen des öden Starts wollte ich Bambi beinahe in den Tod folgen. Dann wäre mir aber ein letztlich spannendes Abenteuer entgangen. Also ich kann das Add-on empfehlen. Außer Sie müssen sich die 22 Tacken vom Mund absparen oder durch Liebe mit fetten, haarigen Männern verdienen. Denn das Preis/Leistungsverhältnis ist wegen der Spielzeit von Daumen mal Pi zehn Stunden nicht gut.

Knights of the Nine

PREIS	Ca. € 22,-
TERMIN	21. November 2006
GENRE	Rollenspiel
ENTWICKLER	Bethesda Softworks
VERTRIEB	Take 2
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Denglisch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2 GHz, 512 MByte RAM, 128 MByte-Grafikkarte, Hauptspiel *The Elder Scrolls 4: Oblivion*, Win XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Gibt es keine. Wie im Hauptspiel bestreiten Sie die Abenteuer allein.

PREIS/LEISTUNG	64%
GRAFIK	90%
SOUND	88%
STEUERUNG	80%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

Hauptkampagne startet zäh	- 9%
Umständliches Menü	- 5%
Kämpfe etwas eintönig	- 2%
Leblos wirkende Städte	- 2%
Fehlerhafte Übersetzung	- 2%

GUT
Zwei neue, spannende Handlungsstränge mit zähem Beginn. Hätte mehr sein dürfen!

80
EINZELSPIELER

VERGLEICH

88%
BESSER

87%
BESSER

Am Ende des Spiels verrät Poirot (rechts) die überraschende Auflösung. Nehmen Sie sich hierfür mindestens eine halbe Stunde Zeit.

AGATHA CHRISTIE: MORD IM ORIENT-EXPRESS

Auf der schiefen Bahn

ALEXANDER FRANK

Am Abend vor dem Test zog ich mir neben der täglichen Dosis Pornos die Erstverfilmung von *Mord im Orient-Express* rein. Positiv: Die Charaktere im Spiel und Film gleichen sich, die Handlung ist ebenfalls perfekt digitalisiert. Aber: Das Leinwand-Vorbild schränkt den Schauplatz eben auch für das Spiel gewaltig ein – fast alles läuft im besagten Zug ab. Und wie in der Zelluloid-Vorlage arten die Ermittlungen in stundenlanges Gelaber aus. Das mag zwar dem passiven Zuschauer Spaß machen, der aktive Spieler langweilt sich jedoch ziemlich schnell.

VERGLEICH

74% (abgew.)

BESSER

SCHLECHTER

60%

Zum zweiten Mal dient ein Agatha-Christie-Roman als Vorlage für ein Adventure. Wir nahmen uns des Falles an. Als die junge Eisenbahnangestellte Antoinette Marceau den Privatdetektiv Hercule Poirot auf seiner Reise mit dem Orient-Express begleitet, ahnt sie nicht, was ihr bevorsteht. Nämlich ein Mord an Bord des Luxus-Zuges! Zu allem Überfluss verstaucht sich der berühmte Schnüffler den Fuß. Also greift die Blondine unter Ihrer Leitung (Poirot steuern Sie gar nicht) zur Lupe und recherchiert, wer mit zwölf Messerstichen den Fahrgast vom Leid befreite, das da Leben heißt. Klingt einfach? Ist es aber nicht!

WENIG SPIELRAUM

Die Geschichte orientiert sich weitgehend an der Erstverfilmung des gleichnamigen Agatha-Christie-Romans aus dem Jahre 1974. Die Entwickler haben das Buch lediglich mit einer Rahmenhandlung versehen und eben die Antoinette erfunden – in der Lektüre gab es die Dame nämlich nicht. Neben den aus dem Original bekannten Aufgaben – Sie müssen beispielsweise eine Notiz auf verkohltem Papier mithilfe zweier Hutkörbe und einer Flamme wieder lesbar machen – spielt Ihre Protagonistin das Mädchen für alles. So repariert sie die Zug-Heizung oder besorgt dem Bordkoch Olivenöl und Essig. Nebenbei treibt sie natürlich die Nachforschungen kräftig voran, sammelt Indizien, befragt Passagiere und nimmt Fingerabdrücke von allen Spielcharakteren. Die beiden zuletzt genannten Aufgaben erstrecken sich über die zweite Hälfte des Spiels – weil Sie ständig ein und dieselben Orte zum x-ten Mal ablaufen und nach neuen Hinweisen suchen. Und das, obwohl Sie das Abenteuer nahezu ausschließlich in den fünf Eisenbahnwaggons erleben. Sie besuchen also ähnlich viele Schauplätze wie ein Knacki hinter schwedischen Gardinen.

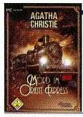
GUT GERATEN?

Ebenfalls frustrierend sind die Rätsel. Zu Spielbeginn kommen Sie noch locker drauf, ein Glas zu benutzen, um die Kabinen Ihrer Mitpassagiere abzuhören. Später geht es abstrus zu. So bauen Sie etwa eine Batterie aus einer Schüssel, einer Metallstatue, Orangensaft und Kupferdraht. Selbst Querdenker lösen solche Kombinationsrätsel nur mit Mühe. Da bleiben einzig und allein Kombinationsversuche mit bis zu vier Gegenständen aus einem Inventar, das über 50 Dinge umfasst. Das frustriert und zieht das kurze Spielvergnügen unnötig in die Länge. Alexander Frank

Info: www.agathachristiegame.com

Antoinette Marceau erledigt eine Aufgabe für den Bordkoch.

Die Leiche von Ratchett weist zwölf Stichwunden auf. Suchen Sie den Mörder!



A. Christie: Mord im Orient-Express

PREIS	Ca. € 40,-
TERMIN	29. November 2006
GENRE	Adventure
ENTWICKLER	AWE Games
VERTRIEB	CDV
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,4 GHz, 256 MByte RAM, 1,5 GByte HD, 64-MByte-Grafikkarte, Windows 2000/XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Nix! Es gibt ja kein Spezialeinsatzkommando, sondern nur eine Hobby-Kriminologin.

PREIS/LEISTUNG	67%
GRAFIK	70%
SOUND	78%
STEUERUNG	62%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

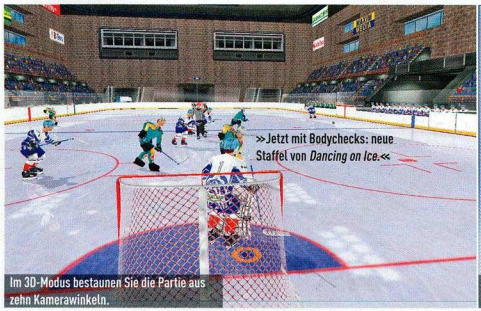
Nur ein Schauplatz	-11%
Das Spiel besteht zur Hälfte aus Dialogen	- 9%
Sich wiederholende Aufgaben	- 6%
Teils unlogische Rätsel	- 5%
Sehr kurze Spieldauer	- 3%

BEFRIEDIGEND

Eine spannende Geschichte, aber die unendlichen Dialoge nerven schnell.

66%
EINZELSPIELER

Heimspiel: Eishockeymanager 2007



Im 3D-Modus bestaunen Sie die Partie aus zehn Kamerawinkeln.

Das Aufstellungsmenü ist übersichtlich und sehr leicht zu bedienen.

RALPH WOLLNER

Obwohl der 3D-Modus in die Hose ging: Greencodes *Eishockeymanager 2007* ist jeden Cent wert. Man merkt diesem Managerspiel die langjährige Erfahrung der Macher an – Menüführung, Einflussmöglichkeiten und Textmodus sind vorbildlich. Eishockeyfans finden damit die optimale Winterbeschäftigung.

PREIS/LEISTUNG	81 %	GUT
GRAFIK	52 %	80 %
SOUND	72 %	
STEUERUNG	87 %	
MEHRSPIELER	80 %	EINZELSPIELER

GENRE	Sportmanager
HERSTELLER	Greencode/TGC
PREIS	Ca. € 40,-
MINDESTENS	2 GHz, 512 MByte RAM, 1,2 GByte HD, Win 2000

VERGLEICH
Fußball Manager 07
84%
BESSER
SCHLECHTER
DEL Eishockey Manager 2005
68% (abgew.)

Der neue Streich von Entwickler-Ikone Werner Krahe (unter anderem *Bundesligamanager Professional*) führt Sie im wahrsten Sinne des Wortes aufs Glatteis. Was hier geboten wird, hat Hand und Fuß. Obwohl eine gewisse Grundbegeisterung sowie Regelkenntnis des körperbetonten Kufensports Sie schneller in der Karriereleiter voranbringen, finden auch Laien rasch Zugang zu dem Titel. Das liegt vor allem an der übersichtlichen Menüstruktur, die alle gängigen Manageroptionen beinhaltet, ohne den Spieler dabei zu überfordern. Innerhalb von maximal zehn Minuten sind Parameter wie Werbung, Aufstellung, Training und Jugendarbeit eingestellt und es geht direkt zur nächsten Partie. Das Spiel ist so konzipiert, dass es niemals an allen Fronten gleichzeitig brennt. So schlagen Sie sich pro Spieltag nur mit einer gewissen Zahl aktueller Problemchen herum, statt jedes Mal die komplette Menüstruktur abzuklappern. Wegen der Originallizenzen treten keine Fantasiefuzzis an, sondern nur echte Kufen-Cracks. Großes Manko: Was die Akteure in den 3D-Spielszenen zusammekloppen, ist höchstens Bezirksliga, auch hinsichtlich der Grafik. Zum Glück landen Sie mit einem Klick im durchdachten Textmodus, den Sie mit mehreren Schiebereglern an Ihre Bedürfnisse anpassen.

Ralph Wollner

Info: www.heimspiel-eishockeymanager.de

IL-2: Sturmovik - 1946

Ansicht aus dem Cockpit: Das Innere der Flugzeuge ist detailliert dargestellt.

Wir machen Jagd auf eine Gruppe herumschwirrender Feinde.

LUKASZ CISZEWSKI

Flugsimulationen kann ich ungefähr so gut leiden wie die geistreichen Äußerungen einiger konservativer Politiker zum Thema „Killerspiele". Doch *IL-2: Sturmovik - 1946* begeisterte sogar mich: Ich habe den Reiz des virtuellen Abhebens erkannt. Wer die Vorgänger besitzt, sollte sich den Kauf jedoch genau überlegen.

PREIS/LEISTUNG	79 %	GUT
GRAFIK	69 %	79 %
SOUND	70 %	
STEUERUNG	87 %	
MEHRSPIELER	79 %	EINZELSPIELER

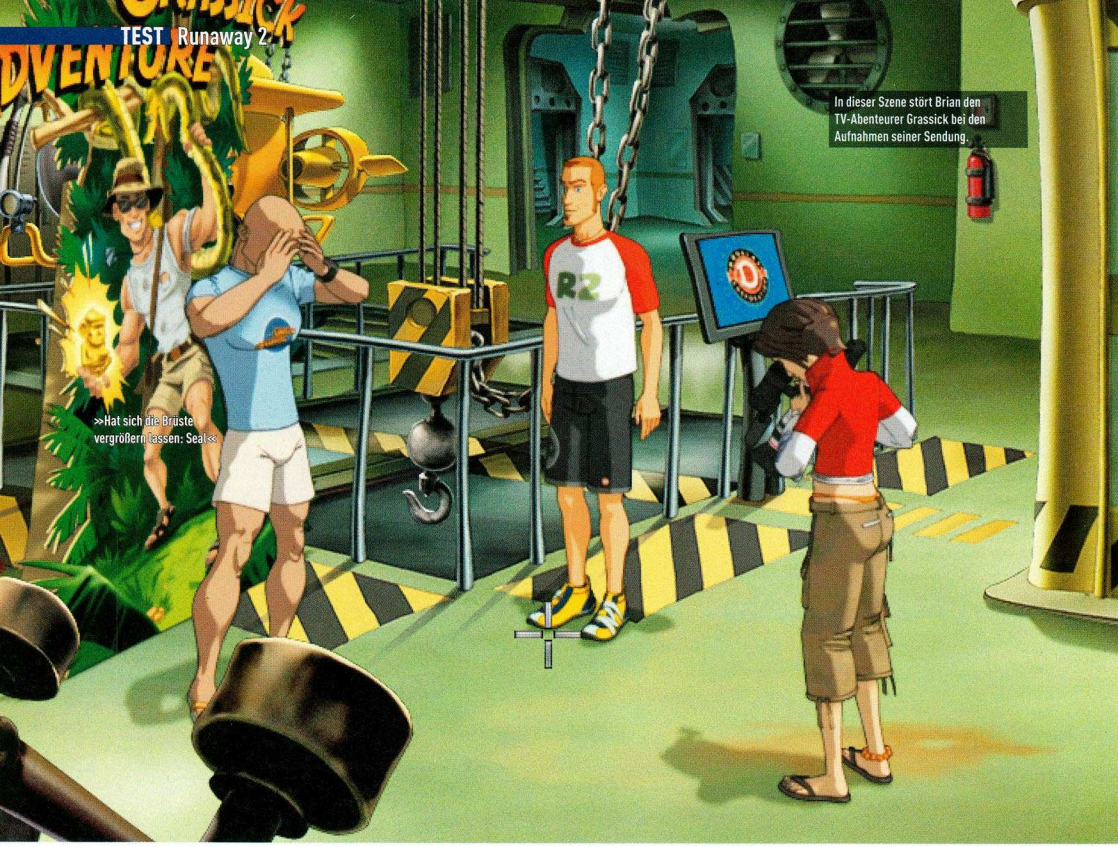
GENRE	Flugsimulation
HERSTELLER	1C: Maddox/Ubisoft
PREIS	Ca. € 30,-
MINDESTENS	1,4 GHz, 512 MByte RAM, 4,3 GByte HD

VERGLEICH
IL-2 Sturmovik
SCHLECHTER
Pacific Fighters
78%
SCHLECHTER
IL-2: Forgotten Battles - Aces
73%

Was haben die Liste der Sexpartner von Gina Wild und die Fluganleitung von *IL-2: Sturmovik – 1946* gemeinsam? Beide sind unglaublich lang. Das merken Sie spätestens, wenn Sie sich als Simulationseinsteiger die Steuerungsoptionen des Fliegerspiels anschauen. Sie müssen schließlich immer wissen, mit welcher Taste Sie die Kanonenvisierentfernung verringern, den Feuerlöscher auspacken oder in die nächste Kompressorstufe schalten. Wer die Flieger aus dem Zweiten Weltkrieg wirklich beherrschen will, muss sich wohl oder übel durch die knapp 460 Seiten des sogenannten Aircraft Guides im PDF-Format kämpfen. Danach erwartet Sie ein fiktives Szenario, wie es in den europäischen und asiatischen Lufträumen nach dem Weltkrieg auch hätte aussehen können. So kommt es in *IL-2: Sturmovik - 1946* zu Konfrontationen zwischen Deutschland und der Sowjetunion und Luftschlachten im Nahen Osten und über dem Pazifik. Da *1946* den gesamten Spielinhalt der *IL-2*-Serie enthält, dürfen Sie sich in über 200 Kampfflieger setzen, darunter Maschinen, die die Kriegsparteien in Wirklichkeit nie eingesetzt hatten. Besitzer der alten *IL-2*-Titel bekommen aber nicht viel Neues auf den Tisch. Bei den Einsätzen müssen Sie obligatorisch Gegner abfangen und Bodenziele zerstören. Nett!

Lukasz Ciszewski

Info: pacific-fighters.com



RUNAWAY 2: THE DREAM OF THE TURTLE

Das Leben des Brian

AUF DVD
VIDEO

VERGLEICH

87%
BESSER

86%
BESSER

Fans von klassischen Point &Click-Abenteuern setzten große Hoffnungen auf den zweiten Teil der *Runaway*-Serie. Zu Recht?

Vier Jahre sind ins Land gezogen, seit die spanischen Entwickler der Pendulo Studios mit *Runaway* frischen Wind ins Adventure-Genre brachten. Nun steht mit *Runaway 2: The Dream of the Turtle* die Fortsetzung in den deutschen Läden.

ALTE BEKANNTE

In *Runaway* drehte sich alles um Brian Basco und seine heiße Freundin Gina Timmins, die auch in *Runaway 2* wieder die Hauptdarsteller sind. Nachdem sie in Teil eins die Mafia ordentlich ausgenommen haben, begeben sie sich auf einen ausgedehnten Hawaii-Urlaub. Im Paradies angekommen, überredet Gina Brian zu einer Besichtigungstour auf einer nahe gelegenen Insel. Zu diesem Zweck heuern sie den Piloten Otto an, der so alt ist, dass er wahrscheinlich schon mit den Gebrüdern Wright die Lüfte unsicher gemacht hat. Problem: Ottos Flugzeug ist mindestens so antik wie er selbst. Es kommt, was kommen muss, Otto sackt am Steuerknüppel zusammen und das Flugzeug schmiert ab. Natürlich ist nur ein Fallschirm an Bord. Brian, diese Socke voll Popcorn, überlässt den Fallschirm seiner Freundin, die anders als Mölli heil unten ankommt. Brian legt eine Bruchlandung im Dschungel hin, die er unbeschadet überlebt. Jetzt heißt es: Gina finden und dann ab nach Hause.

GROSSES KINO!

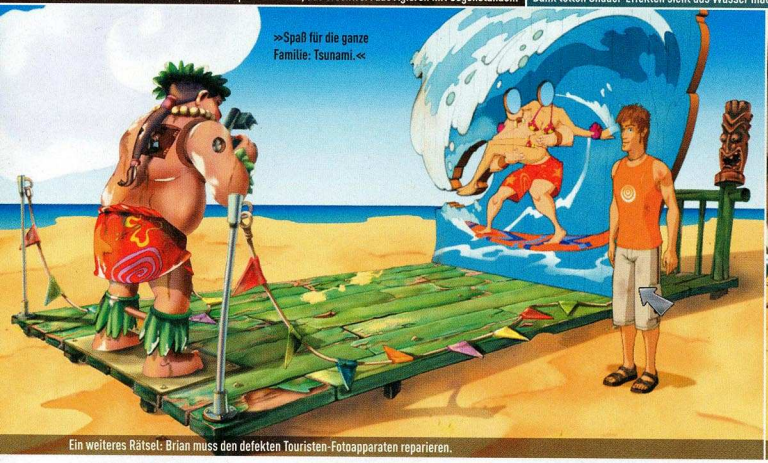
Das Intro sieht vielversprechend aus. Die Videosequenzen sind wirklich top. Hollywoodreife Schnitte und Kameraperspektiven, vorbildliche Synchronisation und die sehr ansehnliche Grafik im *Runaway*-typischen Comic-Stil stimmen Sie auf das Abenteuer ein. Der eigens für das Spiel komponierte Soundtrack klingt sehr professionell und ist super-eingängig.

NERVIG

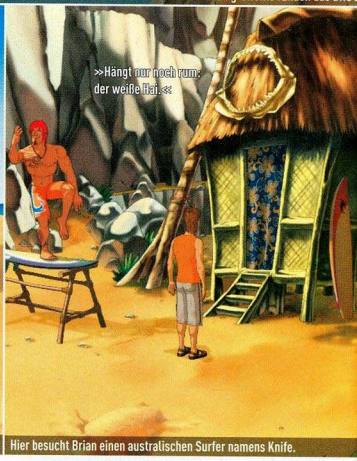
Enttäuschend: Das Rätseldesign ist derart misslungen, dass Einsteiger und Hobby-Abenteurer bereits nach kurzer Zeit das Handtuch schmeißen oder nach einer Komplettlösung forschen. Woran das liegt? Bisher folgten Adventures einem festen System. Man durchquert die virtuelle Welt und kommt an Orte, an denen der Spieler interagieren oder etwas aufnehmen kann, sogenannte Hotspots. Anhand der Gegenstände oder Aktionen löst man mit ein wenig Geschick und Verstand die entsprechenden Rätsel. Die Pendulo-Studios hielten dieses System scheinbar für überholungsbedürftig. So findet man in *Runaway 2: The Dream of the Turtle* zahlreiche Hotspots, die den Spieler nur auf eine falsche Fährte locken und keinen Sinn haben. So kann es gut sein, dass Sie als Brian einen Ort unter die Lupe nehmen, aber dort nichts ist, was Sie mitnehmen oder tun können. Nun gut, man geht leicht verwirrt weiter und stößt auf ein Rätsel. Dieses löst man nur, indem man den bereits untersuch-

Das Inventar ist diesmal in einem separaten Menü, das erschwert das Agieren mit Gegenständen.

Dank tollen Shader-Effekten sieht das Wasser malerisch schön aus. Die verbesserten Anti-Aliasing-Effekte runden das Bild a



Ein weiteres Rätsel: Brian muss den defekten Touristen-Fotoapparaten reparieren.



Hier besucht Brian einen australischen Surfer namens Knife.

ten Ort erneut aufsucht. Dieses Mal – oh Wunder! – findet Brian des Rätsels Lösung. Bloß dumm, dass es weit mehr als nur einen Hot Spot pro Level gibt. Also klappert man bei jedem Rätsel, das man nicht auf Anhieb löst, alle bisher durchsuchten Orte auf gut Glück noch mal von vorn ab. Es ist zwar in sich logisch, dass man manche Dinge erst nach dem Entdecken des Rätsels für interessant erachtet, für den Spielfluss ist das jedoch sehr hinderlich und nervt auf Dauer.

GUTE SEITEN, SCHLECHTE SEITEN

Die Spielzeit wurde, wenn auch auf die beschriebene suboptimale Art, im Vergleich zum Vorgänger angehoben. Adventure-Profis dürften ohne Komplettlösung zehn Stunden mit den sechs Kapiteln beschäftigt sein. Es gibt mehr als 25 skurrile Charaktere, darunter Bekannte aus Teil eins wie den verrückten Professor Joshua oder die millionenschwere Hackerin Sushi Douglas. Die über 100 malerischen 2D-Hintergründe lassen Herzen von Fans klassischer Point&Click-Adventure höherschlagen. Die 3D-Charaktere sehen dank überarbeiteter Grafik sehr gut aus, bewegen sich flüssig und klingen aufgrund der kompetenten Vertonung angenehm. Der Humor in *Runaway 2* ist gelungen. In den Dialogen verstecken sich zahlreiche Witze und Anspielungen auf Cartoons, Spiele und Filme wie *Cast Away*: „Meine Freundin ist ein Ball, jeder anständige Schiffsbrüchige braucht einen – frag Tom Hanks!" Dennis Blumenthal

Info: www.runaway-game.de

In einer Schamanenhütte sieht Brian allerlei unheimliche Einrichtungsgegenstände.

DENNIS BLUMENTHAL

Runaway 2 erfüllt die Pflicht – die Geschichte ist interessant, Grafik, Sound, Humor und Charaktere sind sehr gut –, versagt aber bei der Kür: dem Rätseldesign. Und das ist nun mal entscheidend bei einem Adventure. Es nervt einfach tierisch, wenn ich nur mit Komplettlösung oder durch stumpfes Ausprobieren weiterkomme. Empfehlen kann ich *Runaway 2* Menschen mit einem Geduldsfaden so dick wie Helmut Kohl. Besonders Genre-Neulingen rate ich eher zu leichterer Abenteuer-Kost wie *Ankh: Herz des Osiris*.

Runaway 2

PREIS	Ca. € 40,-
TERMIN	24. November 2006
GENRE	Adventure
ENTWICKLER	Pendulo-Studios
VERTRIEB	DTP
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
Pentium 3 500 MHz, 128 MByte RAM, Win XP, DirectX 9 Grafikkarte, DVD-Laufwerk

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Nix da, das ist ein Ein-Mann-Abenteuer!

PREIS/LEISTUNG	77%
GRAFIK	86%
SOUND	85%
STEUERUNG	69%
MEHRSPIELER	---

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
- Frustrierendes Rätseldesign	-10%
- Separates, nerviges Inventar	- 6%
- Teils schlechtes Dialogsystem	- 4%
- Gegenstände umständlich zu benutzen	- 2%

GUT
Gutes Point&Click-Adventure mit nervigem Rätseldesign.

78%
EINZELSPIELER

Tony Tough (links) und sein Schulkamerad Seymour hängen im Baumhaus ab.

TONY TOUGH 2
Kinderkacke

LUKASZ CISZEWSKI

Es gibt eine Vielzahl an Gründen, *Tony Tough 2* zu kaufen. Finden Sie beispielsweise die Filme von Michael „Bully" Herbig zum Brüllen komisch, dann ziehen Sie auch beim seichten Humor dieses Adventures ab und zu die Mundwinkel hoch. Sie stören sich nicht an undetaillierten und sterilen Umgebungen, können schlechte Rätsel gut leiden oder finden penetrante Pixel-Klugscheißer toll? Schön für Sie, aber ich Nostalgiker spiele doch lieber zum fünfzehnten Mal *Baphomets Fluch* durch.

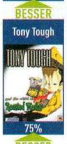
VERGLEICH

Runaway 2

78%

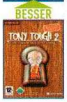
BESSER

Tony Tough



75%

BESSER



Ein Fall für katholische Priester und Abenteuerliebhaber: In *Tony Tough 2* spielen Sie mit Kindern herum.

Wir wissen ja nicht, wie es Ihnen geht, aber wir können es nicht leiden, wenn Personen ewig die gleichen Sprüche ablassen. Filmagent „Bond, James Bond" zum Beispiel. Oder auch Ralph Wollner und sein markanter Satz „Nein, ich kriege meinen Artikel nicht pünktlich fertig, Chef." Doch wirklich auf die Palme brachte uns das virtuelle Balg Tony Tough, eine Höllenkreatur der italienischen Spieleschmiede Prograph. Dieser Adventure-Knirps gibt bei jeder Situation, die ihn verwundert, überrascht oder erfreut den nervigen Ausspruch „Bei allen fliegenden Untertassen!" zum Besten. Dies kommt jedoch so witzig rüber wie eine Darmkrebs-Diagnose. Okay, Humor gehört also nicht zu den Stärken von *Tony Tough 2: Der Klugscheißer kehrt zurück*. Was erwartet die Abenteuergemeinde noch?

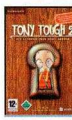
KOMM INS ABENTEUERLAND!

Nach dem ordentlichen, zweidimensionalen Erstlingswerk waren die Erwartungen hoch. *Tony Tough 2* macht aber alles falsch, was man bei einem Adventure falsch machen kann. Es fängt schon zu Beginn der Geschichte im Klassenzimmer an: Um dem stundenlangen Nachsitzen zu entgehen, muss Brillenschlange Tony Tough Schabernack treiben. Reißzwecken auf den Stuhl des Lehrers legen? Bringt nichts. Die Tür zukleistern und durchs Fenster fliehen, während der Lehrer nicht im Raum ist? Geht nicht. Lösung: Tony frisst eine Kröte, damit man ihn mit Magenkrämpfen ins Krankenhaus einliefert. Logisch, oder? Derartig konfuse Rätsel ziehen sich durch den gesamten Spielverlauf. Später dürfen Sie nur über ein relevantes Gesprächsthema mit Kumpel Seymour quasseln, wenn Sie vorher die Kirche besucht haben. Frustrierendes Herumgesuche ist bei *Tony Tough 2* garantiert. Ebenfalls nervig ist die grauenvolle deutsche Sprachausgabe mit Sprechern wie Herbert Feuerstein und Sky du Mont. Die Promis gehen nämlich äußerst unmotiviert an die Sache und versprühen nicht mal einen kleinen Funken von Sprachwitz. Das sind wir vielleicht von der PC ACTION-Konkurrenz gewohnt, aber bei einem Comic-Adventure erwarten wir lustige Dialoge, einen sympathischen Hauptcharakter, eine Steuerung aus dem 21. Jahrhundert und vor allem Zwischensequenzen ohne lästige Grafikfehler. Bei allen fliegenden Untertassen! Lukasz Ciszewski

Info: www.tonytough2-game.de

Tonys Heimatstadt sieht nicht wirklich lebendig aus.

Um in die Kirche zu gelangen, verkleidet sich Tony als alter Mann.



Tony Tough 2

PREIS	Ca. € 33,-
TERMIN	27. Oktober 2006
GENRE	Adventure
ENTWICKLER	Prograph
VERTRIEB	Dtp
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1 GHz, 256 MByte RAM, 64-MByte-Grafikkarte, 2 GByte HD, Windows ME/2000/XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Niemand mag Tony Tough, deshalb ist er auch allein unterwegs.

PREIS/LEISTUNG	49%
GRAFIK	55%
SOUND	45%
STEUERUNG	55%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

Unlogische Rätsel	-15%
Umständliche Steuerung	-15%
Unlustige Dialoge	-10%
Umgebung leblos	- 9%
Unsympathische Hauptfigur	- 6%

MANGELHAFT

Eine Qual für Augen, Ohren und Zwerchfell. Meiden Sie diesen kleinen Klugscheißer!

45%
EINZELSPIELER

Phantasy Star Universe

Bei den Kämpfen steht Action im Mittelpunkt. Die Teammitglieder werden von der KI gesteuert.

Got Dolva, der erste Bossgegner des Spiels, sieht aus wie ein mutiertes Rhinozeros.

WOLFGANG FISCHER

Phantasy Star Universe ist technisch wie spielerisch grundsolide, hat aber mit einem gewaltigen Problem zu kämpfen: Es ist auf Dauer langweiliger als ein *Lindenstraße*-Marathon im Fernsehen. Missionsbasierte Spielmechanik und Levels wiederholen sich einfach zu schnell.

PREIS/LEISTUNG	62%	AUSREICHEND
GRAFIK	71%	
SOUND	65%	60%
STEUERUNG	69%	
MEHRSPIELER	53%	EINZELSPIELER
GENRE		Rollenspiel
HERSTELLER		Sonic Team/Sega
PREIS		Ca. € 50,-/€ 9,99 pro Monat für Online-Modus
MINDESTENS		P4 1,6 GHz, 256 MByte, 9 GByte HD

VERGLEICH

93%
BESSER

88%
BESSER

Wer auf Kulleraugen-Rollenspiele aus Japan steht, für den ist der PC normalerweise nicht die richtige Spieleplattform, da vornehmlich Sony- und Nintendo-Konsolen dieses Genre bedienen. Umso erfreulicher, wenn sich doch mal ein solch exotischer Titel auf den PC verirrt und dann neben einem umfangreichen Story-Modus auch einen Online-Modus bietet. Der kostenpflichtige Online-Teil beschränkt sich allerdings darauf, dass man abgeschlossene Missionen mit bis zu fünf Mitstreitern absolviert und dadurch den eigenen Charakter nach vorne bringt – ganz ohne Story oder frei begehbare Zonen, mal abgesehen von der Lobby. Auch die Personalisierungsmöglichkeiten für Helden sind – verglichen mit *World of Warcraft* oder ähnlichen Spielen – ziemlich blass und unspektakulär. Eine Offenbarung in Sachen Story ist der Einzelspieler-Modus auch nicht. Das Monsterschnetzeln wirkt hier aber kurzweiliger. In der Rolle des unfreiwilligen Helden Ethan Waber führen Sie eine Gruppe von KI-Mitstreitern durch lineare, steril wirkende Umgebungen. Großen Tiefgang sollten Sie vom actionorientierten Kampfsystem dennoch nicht erwarten. Mal abgesehen von aufwendigen Bosskämpfen artet das Monsterkloppen nämlich in simples Tastengehämmer aus.

Wolfgang Fischer

Info: psu.sega-europe.com/de

The Secrets of Atlantis: DhV

PREIS/LEISTUNG	41%	MANGELHAFT
GRAFIK	54%	
SOUND	63%	43%
STEUERUNG	68%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Adventure
HERSTELLER		Nobilis/Flashpoint
PREIS		Ca. € 40,-
MINDESTENS		1,0 GHz, 256 MByte RAM, 2,0 GByte HD

Wie in den drei Vorgängern suchen Sie in *Das heilige Vermächtnis* nach dem versunkenen Kontinent Atlantis. Und genauso wie in den früheren *Atlantis*-Spielen klicken Sie sich auch durch lieblose Hintergründe und langweilige Rätsel. Obwohl die Macher einige Räumlichkeiten zumindest teilweise animiert haben, wirkt die Umgebung steril wie ein Krankenhaus. Da ändert auch die 360-Grad-Rundumsicht nichts daran. Schade, denn die Story selbst ist ganz nett. Nur geht sie wegen der miesen Technik zu schnell unter.

Alexander Frank

Info: www.secrets-of-atlantis.com

Die Sims 2: Weihnachtszeit

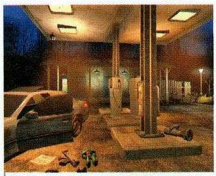
PREIS/LEISTUNG	20%	AUSREICHEND
GRAFIK	87%	
SOUND	77%	51%
STEUERUNG	84%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Lebenssimulation
HERSTELLER		Maxis/EA
PREIS		Ca. € 15,-
MINDESTENS		1 GHz, 1 GByte HD, Die Sims 2

Mit *Die Sims 2: Weihnachtszeit Accessoires* bringt EA ein weiteres Mini-Add-on zur vor allem beim weiblichen Geschlecht populären Lebenssimulation auf den Markt. Sorgt dies für Begeisterungsstürme unter den Anhängern? Mitnichten! Bei dieser Festtagsedition handelt es sich um das *Weihnachts-Pack* des vergangenen Jahres, dem die Macher 20 Bonusgegenstände beigelegt haben. Mickrig! Denn auf diversen Fanseiten im Internet kriegen Sie vergleichbare Einrichtungsgegenstände, ohne dafür blechen zu müssen.

Lukasz Ciszewski

Info: www.diesims.de

Barrow Hill



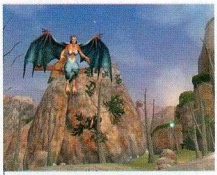
PREIS/LEISTUNG	60%	AUSREICHEND
GRAFIK	55%	
SOUND	35%	55%
STEUERUNG	51%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Adventure
HERSTELLER		Shadow Tor/dtp
PREIS		Ca.€ 20,-
MINDESTENS		450 MHz, 128 MByte RAM, XXMByte HD

Als Archäologe Conrad Morse durchwandern Sie nach einer Autopanne dunkle Schauplätze der britischen Grafschaft Cornwall, um dem Geheimnis des Grabmales Barrow Hill auf die Schliche zu kommen, indem Sie Rätsel lösen. Auf mysteriöse Weise verschwinden Menschen und ein verängstigter Tankwart warnt vor dem Bösen, wie es in alten Legenden beschrieben ist. Hartgesottene Adventure-Fans mit einem Faible für fliegende Salzstreuer und fehlende Animationen schauen mal rein, denn nach einiger Zeit kommt sogar ein Hauch Spannung in der sonst durchschnittlichen Hintergrundgeschichte von *Barrow Hill* auf.

Andreas Ranly

Info: www.barrow-hill.co.uk

Everquest 2



PREIS/LEISTUNG	83%	GUT
GRAFIK	84%	
SOUND	85%	80%
STEUERUNG	80%	
EINZELSPIELER	–	MEHRSPIELER
GENRE		Online-Rollenspiel
HERSTELLER		Sony Online Entertainment
PREIS		Ca. € 35,-/€ 12,- pro Monat
MINDESTENS		2 GHz, 512 MByte RAM, 10 GByte HD

Alle Jahre wieder kommt nicht nur das Christkind, sondern auch ein neues Add-on zu Sonys Online-Rollenspiel *Everquest 2*. In *Echoes of Faydwer* schlüpfen Spieler auf Wunsch in die Haut eines neues Volkes, der Feen, und erfahren alles über die krisenreiche Vergangenheit der Zwerge, Elfen und Gnome im Fantasyland Norrath. Wer gerne seinem Forscherdrang nachgibt, wandert durch 20 schöne Gebiete, in denen Sie das eine oder andere frische Monster erlegen. Neue Fähigkeiten stellen eine Selbstverständlichkeit in jedem *Everquest 2*-Add-on dar. *Echoes of Faydwer* bietet gewohnte Kost. Neueinsteiger freuen sich über das mitgelieferte Hauptspiel.

Andreas Bertits

Info: www.everquest2.de

Top Spin 2

Allround-Künstler Lleyton Hewitt hadert nach verpatztem Auftakt mit seinem Spiel.

In einem gemischten Einzel stehen sich Roger Federer und Venus Williams gegenüber.

WOLFGANG FISCHER

Nie zuvor war Tennis auf PC schöner, abwechslungsreicher und motivierender, trotz der angesprochenen Kritikpunkte. In grafischer Hinsicht kommt das Spiel nicht an die gestochen scharfe Qualität der Xbox-360-Version heran. Auch schwach: der uninspirierte 08/15-Online-Modus ohne Turnier- oder Ranglistenoption.

PREIS/LEISTUNG	85%	SEHR GUT
GRAFIK	69%	84%
SOUND	85%	
STEUERUNG	87%	
MEHRSPIELER	69%	EINZELSPIELER

GENRE	Sportspiel
HERSTELLER	Aspyr/DTP
PREIS	Ca. € 40,-
MINDESTENS	P4 2 GHz, 512 MByte, 4,5 GByte HD

VERGLEICH

SCHLECHTER

Top Spin

82%

SCHLECHTER

Virtua Tennis

80%

Ein gutes halbes Jahr mussten Tennisfans auf die PC-Fassung von *Top Spin 2* warten. Warum die Portierung von der Xbox 360 so lange gedauert hat, ist unverständlich. An den Menüs und der Bedienung sollte es nicht liegen, schließlich sind diese identisch zur Vorlage, inklusive des peinlichen Übersetzungsfehlers im Hauptmenü („Ausstellung" statt „Freundschaftsspiel"). Wer einen Xbox-360-Controller besitzt, darf sich auf eine komplett darauf abgestimmte Benutzerführung freuen. An der Grafik lässt sich die lange Wartezeit auch nicht festmachen. *Top Spin 2* sieht auf dem PC schlechter und unschärfer aus als auf der Konsole und hat für die ordentliche Optik lächerlich hohe Hardware-Mindestanforderungen. Genug gemotzt! Denn abgesehen von den angesprochenen Problemen ist das Tennisspektakel ein echtes Brett. Zahlreiche authentische, gut umgesetzte Courts, Originalzubehörhersteller wie Adidas oder Nike und 24 internationale Stars aus dem Herren- und Damentennis sorgen für eine enorme Authentizität. Diese geht so weit, dass man die Schläger-Virtuosen an ihren Bewegungen und Posen erkennt. Für Langzeitspielspaß sorgen sowohl der umfangreiche Karrieremodus als auch das durchdachte, komplexe Spielerlebnis, das praktisch keine Wünsche offen lässt.

Wolfgang Fischer

Info: www.dtp-ag.com

All Star Strip Poker: Girls at Work

Gewonnen! Als Belohnung legt die Kontrahentin Hand an. Der Spieler wahrscheinlich auch.

AUF DVD
VIDEO

Bei *All Star Strip Poker: Girls at Work* spielen Sie – Überraschung! – Poker gegen eine von fünf Hobby-Pornodarstellerinnen aus dem Ostblock. Wenn Sie nicht gleich zu Beginn eine Straße oder Full House in der Hand halten, bekommen Sie die nötigen Karten spätestens nach dem Umtausch. Der taktische Anspruch ist somit nicht existent. Der erotische dagegen schon, allerdings nur ansatzweise: Mit jeder gewonnenen Runde entblößen die Schnitten ihre mehr oder minder intimen Körperstellen. Bei einigen dieser Freizeit-Strippe-rinnen spüren Sie tatsächlich ein kurzzeitiges Übergewicht zwischen Knie und Bauchnabel. Andere quetschen dagegen ihre Brüste mit Eleganz eines kuhmelkenden Bauerns. Oder sie streicheln ihre Körper – so erotisch, als würden sie Filzläuse jagen. Manchmal legen die Mädels auch einen Gesichtsausdruck an den Tag, der jegliche Erektion nicht nur verhindert, sondern gar umkehrt. Etwa die Krankenschwester Kelly: Ihre Doppel-Whopper-Backen lassen Ihr wichtigstes Organ dermaßen schrumpfen, dass es fast schon zu den inneren Werten zählt. Übrigens: *Girls at Work* erhielt eine Freigabe ab 16 Jahren. Erwarten Sie also keine sexuellen Offenbarungen.

Alexander Frank

Info: www.allstarstrippoker.com

PREIS/LEISTUNG	32%	UNGENÜGEND
GRAFIK	25%	22%
SOUND	6%	
STEUERUNG	79%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER

GENRE	Runden-Strategie (Muaha!)
HERSTELLER	Digital Red/Dtp
PREIS	Ca. € 10,-
MINDESTENS	800 MHz, 256 MByte RAM, 3 GByte HD

Regina Halmichs Boxmanager

PREIS/LEISTUNG	51%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	54%	65%
SOUND	58%	
STEUERUNG	70%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER

GENRE	Sportmanager
HERSTELLER	Winterwolves/Atari
PREIS	Ca. € 30,-
MINDESTENS	1 GHz, 256 MByte RAM, 10 MByte HD, Win 95

Was für eine miese Tour. Im Juli 2006 kam der *Universal Boxing Manager* auf den Markt – und bei *Regina Halmichs Boxmanager* handelt es sich das gleiche Spiel, nur dass nun auch Frauen in den Ring steigen. Damals kostete das Vergnügen 10 Euro, heute das Dreifache. Egal, Reginas Dingsbums ist ein minimalistischer Manager, sowohl von der Optionsvielfalt als auch der Grafik. Originaldaten gibt es nicht. Dennoch macht das Spiel für ein Weilchen Laune. Boxfans kaufen sich den Vorgänger, der Ring ist schließlich Männersache.

Ralph Wollner

Info: www.atari.de

Handball Manager 2007

PREIS/LEISTUNG	47%	MANGELHAFT
GRAFIK	10%	40%
SOUND	16%	
STEUERUNG	61%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER

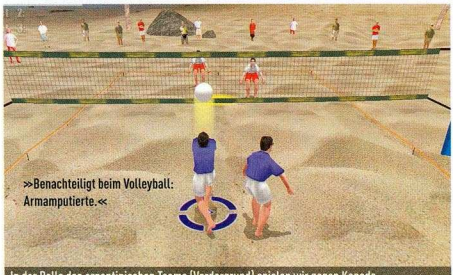
GENRE	Sportmanager
HERSTELLER	Netmin Games/Edel Interactive
PREIS	Ca. € 30,-
MINDESTENS	700 MHz, 128 MByte RAM, 300 MByte HD, Win 98

Wenn Sie diesem fiesen Teil etwas abgewinnen wollen, müssen Sie auf jeden Fall ein dicker Fan der rustikalen Sportart sein. Trotz Originallizenzen und einigermaßen gelungener Steuerung erstickt die triste Excel-Optik den Spielspaß im Keim. Nachdem Sie Ihre Truppe in den genreüblichen Menüs zusammengebastelt haben, bekommen Sie eine 2D-Spieldarstellung vor die Nase gesetzt, die sogar zu C64-Zeiten negativ aufgefallen wäre. Damit Sie gar nicht erst in die Versuchung kommen, Ihre Freunde zu langweilen, gibt es keinen Mehrspieler-Modus.

Ralph Wollner

Info: www.handball-manager.com

Sommer Sport Pack



In der Rolle des argentinischen Teams (Vordergrund) spielen wir gegen Kanada.

Ist es eine gute Idee, ein Sommersport-Paket zur Weihnachtszeit zu veröffentlichen? Wir meinen: Nein! Das klingt genauso verrückt wie während der Menstruation in einem Haifischbecken zu baden. In diesem öden und grobpixeligen Sammelsurium der Sportspiele finden Sie großartige Randsportarten wie Beach Soccer und Five-a-Side-Football. Insgesamt warten fünf Spiele darauf, installiert, gespielt und wieder gelöscht zu werden. Ein modernes Spiel darf natürlich nicht auf einen Mehrspieler-Modus verzichten. So gibt es auch beim *Sommer Sport Pack* Mehrspielerpartien bis zum Abwinken, beziehungsweise bis all Ihre Freunde Sie für einen totalen Kommunikations- und Spielleidenschaftskrüppel halten. Sollten Sie Freunde haben, riskieren Sie deren Liebe nicht mit Worten wie: „Lass uns doch eine Partie Beach-Volleyball mit *Sommer Sport Pack* spielen!". Denn dann stehen Sie alleine da und müssen sich mit der verkorksten Steuerung rumschlagen. Investieren Sie Ihr Geld lieber in Aktien, dort ist es vielleicht auch verloren, allerdings sind Sie beim Aktienkauf nicht der einzige dem Geld Nachtrauernde. Erwähnten wir schon den extrem schlechten Sound? Wenn nicht, auch egal. Ebenso egal wie das ganze Spiel. Christian Gürnth

Info: www.incagoldgames.de

PREIS/LEISTUNG	17%	UNGENÜGEND
GRAFIK	19%	16%
SOUND	15%	
STEUERUNG	15%	
MEHRSPIELER	17%	EINZELSPIELER
GENRE		Sportspiel
HERSTELLER		Incagold
PREIS		Ca. € 20,-
MINDESTENS		500 MHz, 128 MByte RAM, 200 MByte HD

RTL Biathlon 2007

Nach dem Schießen bewegen wir uns vom Schießstand weg.

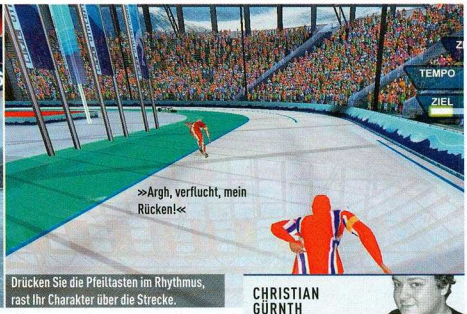
Bei den derzeitigen winterlich warmen Temperaturen kommen wir auf den Gedanken, die Badehose auszupacken und ins Freibad zu gehen. Doch wie das Volontärsleben so ist, haben wir weder Freizeit noch Geld dafür. Schade, so bleibt uns nur *RTL Biathlon 2007 präsentiert von Kati Wilhelm & Sven Fischer*. Doch zu unserer Freude ist es besser als gedacht. Zu Spielbeginn erstellen Sie sich einen Läufer, vergeben Attributspunkte und suchen sich eine Nationalität aus. Direkt danach werfen Sie sich in den Übungs- oder Karrieremodus. Dabei ist es egal, ob Sie mit Ihrem selbst erstellten Charakter oder einem bereits vorhandenen, realen Sportler antreten. Die Tastatursteuerung funktioniert tadellos und wird beim Schießen von der Maus unterstützt. Ein Joypad ist also nicht vonnöten, es sei denn, Sie wollen den guten Mehrspieler-Modus mit geteiltem Bildschirm genießen – zwei Leute an einer Tastatur sind zu viel. Nacheinander dürfen bis zu vier Spieler antreten. Während des Rennens holen Sie ruckweise Schwung und achten auf Ihre Konditionsanzeige. Sollten Sie sich am Schießstand befinden, halten Sie per Tastendruck die Luft an, um präzise zu treffen. Wer braucht da noch das Freibad? Christian Gürnth

Info: www.49games.de

PREIS/LEISTUNG	79%	GUT
GRAFIK	73%	73%
SOUND	69%	
STEUERUNG	75%	
MEHRSPIELER	78%	EINZELSPIELER
GENRE		Sportspiel
HERSTELLER		49 Games/RTL Enterprises
PREIS		Ca. € 30,-
MINDESTENS		1 GHz, 256 MByte RAM, 360 MByte HD

RTL Winter Games 2007

Beim Bobfahren kommt es besonders auf einen guten Start an.



Drücken Sie die Pfeiltasten im Rhythmus, rast Ihr Charakter über die Strecke.

Damals, als der Winter noch kalt und der Weihnachtsmann den Kindern keine Sido-CDs brachte, gab es *Winter Games* für den heimischen C64. Jedes Kind, das damals mit Schwielen an den Fingern zur Schule kam, litt unter Zwangsmasturbation oder war diesem Joystick-Killer verfallen. Dieses Jahr will *RTL Winter Games 2007* uns das Weihnachtsfest verschönern. Neben dem Wettkampf, bei dem alle Sportarten nacheinander abgefahren werden, gibt es den Kampagnen-Modus und das freie Fahren: Alpin Ski, Bobfahren, Rodeln, Skispringen, Biathlon und Eisschnelllaufen. Nicht zu vergessen Curling, die siebte Sportart im digitalen, verschneiten Sportolymp. Im Kampagnen-Modus geht es darum, bestimmte Sieg-Voraussetzungen zu erfüllen. Beispielsweise soll der Curlingspielstein mittig im Feld platziert werden oder beim Skispringen dürfen keinerlei Schlenker während des Absprungs passieren. Die Idee der Kampagne ist nett, die Umsetzung allerdings eher mau. Mehr Spaß macht der Mehrspieler-Modus auf geteiltem Bildschirm. Durch die simple Tastatursteuerung der meisten Disziplinen ergeben sich spannende Kopf-an-Kopf-Duelle. Vielleicht sollten wir Sido *Winter Games 2007* schenken, der singt ja oft genug von weißem Pulver und der Weihnachtszeit. Christian Gürnth

Info: www.49games.de

RTL Winter Games 2007 überzeugt dank mehrerer Spieldisziplinen und gutem Mehrspielermodus. Für meinen wintersportverliebten Bruder ist dieses Spiel sicherlich ein Spielspaßfeuerwerk zum Jahresende. Für heiße Sommerkerle wie mich eher gute Kost für einsame und laue Winterabende.

PREIS/LEISTUNG	76%	GUT
GRAFIK	75%	75%
SOUND	71%	
STEUERUNG	79%	
MEHRSPIELER	78%	EINZELSPIELER
GENRE		Sportspiel
HERSTELLER		49 Games/RTL Enterprises
PREIS		Ca. € 40,-
MINDESTENS		1 GHz, 256 MByte RAM, 1,3 GByte HD

VERGLEICH
RTL Skispringen 2007

80%

BESSER

SCHLECHTER
RTL Biathlon 2007

73%

Medieval 2: Total War (Mehrspieler-Nachtest)

Wir haben es geschafft! Der Anführer der Azteken fällt endlich zu Boden.

Ärgerlich im Mehrspieler-Modus: Bei solch einer hohen Truppenzahl ruckelt die Grafik.

ALEXANDER FRANK

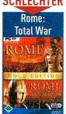
Ich bin ein wenig enttäuscht: *Medieval 2* ist bereits der vierte Teil der *Total War*-Reihe und ich darf immer noch nicht die Kampagne gegen Redaktionskollegen spielen! Das ist so, als würde Sie eine Frau nur an ihre Brust ranlassen, nicht aber an die inneren Werte. Macht trotzdem Spaß, sagen Sie? Hm ... Stimmt!

PREIS/LEISTUNG	89%	SEHR GUT
GRAFIK	89%	84%
SOUND	94%	
STEUERUNG	84%	MEHRSPIELER
EINZELSPIELER	88%	
GENRE	Runden-Strategie	
HERSTELLER	Creative Assembly/Sega	
PREIS	Ca. € 45,-	
MINDESTENS	1,5 GHz, 512 MByte RAM, 9 GByte HD	

PC ACTION GOLD 1-2007

VERGLEICH

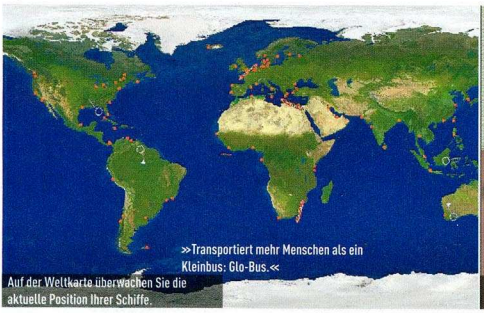
SCHLECHTER
Warhammer: Mark of Chaos

80%
SCHLECHTER
Rome: Total War

79% (abgew.)

Vor zwei Ausgaben hetzten wir unsere Mittelalter-Armeen im Einzelspieler-Test aufeinander. Partien übers Netzwerk oder Internet waren aus technischen Gründen nicht möglich. Dafür aber nun mit der Verkaufsversion, in der sich bis zu acht Generäle in die Massenschlachten stürzen. Die schlechte Nachricht zuerst: Wie bereits die Vorgänger beschränkt sich *Medieval 2* auf Echtzeit-Gefechte. Eine Kampagne auf der Strategie-Karte fehlt also nach wie vor. Schade, denn gerade dieses Kernelement des Solospiels wäre gegen menschliche Feldherren richtig reizvoll. Stattdessen dürfen Sie im Mehrspieler-Modus auf die Heer-Palette der 21 Nationen zugreifen. Selbst in der Kampagne nicht spielbare Völker wie die Azteken oder die Timuren stechen sich unter Ihrer Fuchtel gegenseitig ab. Oder schießen sich die Rübe weg, denn vor Beginn einer Partie gewährt Ihnen *Medieval 2* den Zugriff auf drei Epochen – vom frühen Mittelalter mit seinen Lanzenträgern bis zur späteren Ära der Schießpulver-Einheiten. Abhängig vom gewählten Modus (Burgbelagerung oder Deathmatch) ergeben sich dadurch kleine Vor- und Nachteile in der Balance. Diese sind jedoch vernachlässigbar – in unseren Testkriegen waren die Armeen (taktische Vorgehensweise vorausgesetzt) ausgeglichen. Daumen hoch! Alexander Frank

Info: www.totalwar.com

Ports of Call: Classic Edition



Auf der Weltkarte überwachen Sie die aktuelle Position Ihrer Schiffe.

Im Hafen stehen Ihnen mehrere Handlungsoptionen zur Verfügung.

CHRISTIAN GÜRNTH

Früher vergötterte ich drei Spiele: *Ports of Call*, *Oil Imperium* und *Fünf gegen Willi*. Endlich wurden meine Gebete erhört und *Ports of Call* kommt fast für lau auf den Markt. Es ist nicht schön, klingt nicht toll, aber es macht ungeheuren Spaß, Millionen Dollar zu schefeln. Wie im echten Leben!

PREIS/LEISTUNG	85%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	32%	63%
SOUND	30%	
STEUERUNG	65%	EINZELSPIELER
MEHRSPIELER	60%	
GENRE	Wirtschaftssimulation	
HERSTELLER	Rolf-Dieter Klein/Martin Ulrich/Astragon	
PREIS	Ca. € 10,-	
MINDESTENS	800 MHz, 256 MByte RAM	

PC ACTION PREISTIPP 2-2007

VERGLEICH
Port Royale 2

85%
BESSER
Ports of Call

SCHLECHTER
Holiday World

62%

Wirtschaftssimulationen sind oft trockener als die kürzlich verschiedene Lindenstraßen-oma Else Kling. Wir hoffen, dass Sie *Ports of Call* dennoch eine Chance geben. Denn mit diesem Spiel schipperte eine Wirtschaftssimulation auf unsere Testrechner, die weitaus besser ist als der triste Genre-Einheitsbrei. Zugegeben, die Reederei-Umsetzung ist weder sonderlich schön, noch ist sie soundtechnisch auf dem neuesten Stand. Muss sie aber auch nicht. Hier geht es vornehmlich um Spielumfang und darum, immer eine Handbreit Wasser unterm Kiel zu haben. Sie eröffnen eine Reederei, kaufen eines der 101 Schiffe und legen von einem der 92 Häfen ab. Nebenbei fixen Sie kleine Reparaturen, betanken den Kahn oder legen im Notfall selbst Hand an das Schiffssteuerrad, um Eisberge oder andere Frachter gekonnt zu umfahren. Doch Obacht, das Leben als Schiffsherr gestaltet sich nicht einfach. Stürme, Piraten und Ratten machen Ihrer Reederei das (Über-)Leben schwer. Für Nostalgiker liegt sowohl die uralte Klassik-Edition als auch ein 3D-Schifffahrtsimulator bei. Darin manövrieren Sie Ihr Schiff durch Häfen. Obwohl der Titel einige Technikmängel aufweist, schafft es *Ports of Call* immer wieder, den Spieler in seinen maritimen Bann zu ziehen. Christian Gürnth

Info: www.portsofcall.de

WWW.GIGAHANDY.DE

SPARE MIT IM PREMIUM CLUB

WWW.GIGAHANDY.DE

UND ALS GESCHENK ERHÄLST DU 10 FREI-SMS**

Zum Bestellen sende PAR + Best.Nr. an die **87555*** z.B. PAR 42819

Sende PAR + Best.-Nr. an **0900 560330*** €2/SMS max. 2 SMS pro Produkt

Sende PAR + Best.-Nr. an **914*** 3sFr/SMS max. 2 SMS pro Produkt

*Sensationell preiswert im Abo-Modus 3 Produkte deiner Wahl zum Download im Premium Club €2,99/Woche zzgl Vf Leistung und TPL sowie GPRS Kosten deines Mobilfunkanbieters. Zum Stoppen des Abos sende STOPCLUB an die 87555 (normale SMS Kosten). Mindestalter 16 Jahre. Mit Abschluß eines Abos akzeptiere ich weitere Infos auf mein Handy. Stop Werbung: Sende WSTOP an die 84343 (normale SMS Kosten). AGBs und Hilfe unter www.gigahandy.de **Gilt nur bei Abschluß eines Abos. Nach Kündigung des Abos verfallen die Frei-SMS. Registrieren unter www.gigahandy.de/freesms Gilt nur in Deutschland.

Oohhh!!! Ein Handylogo! Das habe ich mir schon immer gewünscht...

HANDY THEMEN

85000 85002 85007 85008 85009 85010 85011 85012

HEISSE EROTIKVIDEOS

32213 32211 32208 32049 32050 32060 32205 32203 32072 32097 32040 32093

32209 32210 32048 32206 32054 32207 32073 32204 32202 32098 32067 32096

FÜR HANDYS MIT VIDEO SUPPORT

FARBIGE EROTIKLOGOS

43298 43300 43299 43301 43302 43303 43304 43293 43286 43289 43280 43297 43292 43291 43288 43287 43285 43279

42123 43318 43316 43317 43320 43311 43319 43315 43314 43313 43310 43290 43281 43309 43308 43307 43306 43305

FARBIGE LOGOS

43343 43344 43332 43339 43337 43335 43334 43330 43329 43324 43323 43331 43328 43327 43321 43418 43419

43363 43388 43361 43360 43359 43358 43357 43356 43387 43355 43354 43353 43385 43351 43350 43349 43348

43424 43420 43422 43425 43423 43421 43427 43428 43383 43382 43381 43380 43379 43378 43377 43376 43375

PERSÖNLICHE LOGOS

42763 43245 42480 42805 43247 42801 42773 43370

42913 43274 42952 42479 42935 42489 43037 42500

42419 42767 42481 42954 42825 42826 43067 43039

43371 43273 43275 43276

43374 43149 43150 43373

Bei Bestellung für Persönliche Logos mit 2 Namen, bitte die Wunschnamen durch KOMMA trennen z.B.: PAR 44150 Angel, Santa

Bei Bestellung sende eine SMS mit: PAR + Bestellnummer und einem Namen an 87555* (z.B.: PAR 43222 Angel)

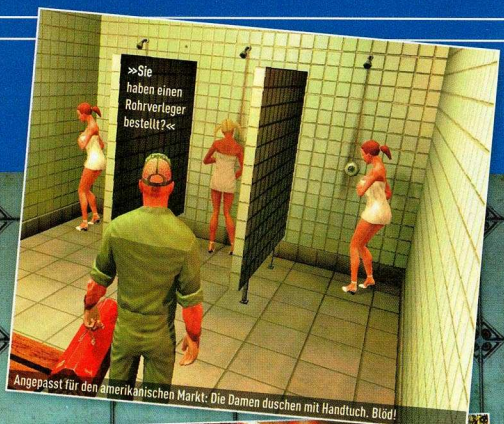
HANDY UHREN

86013 86011 86008 86007 86006 86004 86003 86014 86000

BUDGET

Elegant und adrett in seinem Anzug: Keiner würde Nummer 47 ansehen, dass er in Wahrheit eine Killermaschine ist.

»Endlich modebewusst: Meister Proper.«



Angepasst für den amerikanischen Markt: Die Damen duschen mit Handtuch. Blöd!

Durch einen bösen Trick hat Nummer 47 eine Millionärstochter in Flammen aufgehen lassen.

HITMAN: BLOOD MONEY

Tod macht erfinderisch

PC ACTION PREISTIPP 2-2007

PC ACTION GOLD 7-2006

Nummer 47 ist zurück: Noch nie zeigte sich der virtuelle Tod so facettenreich wie in *Hitman: Blood Money*.

Es gibt Tage, an denen läuft alles schief. Das hätte sich der Oberarzt der Entzugsanstalt irgendwo in Kalifornien wohl auch gedacht – doch mit einem gebrochenen Genick geht das nicht mehr. Das Dilemma ging schon morgens los. Aus irgendeinem Grund hatte sich der Leuchter von der Decke gelöst und einen Langzeitpatienten unter sich begraben. Und dann erwürgte sich ein Prominenter auf der Hantelbank auch noch selbst. Zu guter Letzt traf es den besagten Herrn Oberarzt. Der blieb wohl am Stuhl hängen und stürzte unglücklich über den Balkon. Aua!

ZUFALLSGENERATOR

Eingeweihte wissen, dass es sich bei den genannten Ereignissen nicht um eine Verkettung unglücklicher Umstände handelt: Schuld an allem ist mal wieder Klon Nummer 47, der ein Händchen dafür besitzt, die Morde wie Unfälle aussehen zu lassen.

SEHR ANZÜGLICH

Wie gewohnt lenken Sie die Geschicke des Anzugträgers aus der genreüblichen Verfolgerperspektive. Trotz der typischen Maus-&-Tastatur-Steuerung dauert es selbst bei Fortgeschrittenen eine Weile, sich mit den Funktionen und ihren Tücken vertraut zu machen. Dafür gibt es zum Glück die erste Mission, in der Sie die nötigsten Kniffe von einer freundlichen Kollegin per Funk erklärt bekommen. Der Rahmen für eine Lehrstunde könnte passender nicht sein: Ziel ist es, einen stillgelegten Freizeitpark zu infiltrieren und den korrupten Chef zur Strecke zu bringen. Überall im Park wimmelt es von Gegenständen, die 47 gegen die Belegschaft einsetzt. Es verschafft Genugtuung, nervige Pixel-Wachleute mit dem Feuerlöscher zu traktieren oder sie einfach aus dem Fenster zu werfen. Dank der abgefahrenen Missionen, der schön inszenierten Schauplätze und Nummer 47 selbst ist *Hitman: Blood Money* ein Glanzstück des Genres. Action-Fans greifen definitiv zu! Christian Gürnth

Info: www.hitman.com

CHRISTIAN GÜRNTH

Wahnsinn – ein echtes „Killer-Spiel"! Es macht mir ungeheuren Spaß, als virtueller Profi-Killer Nummer 47 durch die Gegend zu schleichen und Leute ins Jenseits zu befördern. Bevor Jugendschützer und Gutmensch Ede Stoiber sich jetzt aufregt: Lieber Ede, es ist nur ein Spiel. Ein verdammt gutes sogar! Die ideenreiche und würzige Umsetzung der Bildschirmtode lässt selbst Bioleks Kochbude langweilig aussehen. *Hitman: Blood Money* eignet sich für Spieler, die zum offiziellen Erscheinungstermin zu arm oder zu jung waren.

Hitman: Blood Money

PREIS	Ca. € 30,-
TERMIN	26. Mai 2006
GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	IO Interactive
VERTRIEB	Eidos
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
1,5 GHz, 512 MByte RAM, 5 GByte HD, DirectX 9.0c, Win2000

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Ein Killer ist (meistens) auf sich allein gestellt: kein Mehrspieler-Modus.

TEST IN AUSGABE
7/2006

PREIS/LEISTUNG	88%
GRAFIK	84%
SOUND	89%
STEUERUNG	83%
MEHRSPIELER	–

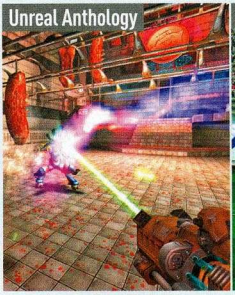
SEHR GUT
Extrem düsteres Schleichspiel mit sehr dichter Atmosphäre. Nichts für Kinder!

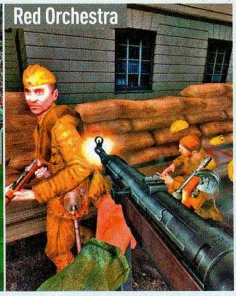
85%
EINZELSPIELER

Budget-Titel im Überblick

Wie jeden Monat listen wir an dieser Stelle die aktuellen Budget-Spiele auf. Greifen Sie zu!

TITEL	GENRE	ANBIETER	WERTUNG	PREIS	TESTAUSGABE
Die Siedler: Das Erbe der Könige	Strategie	Ak Tronic	78%	€ 15,-	01/05
Dreamfall: The Longest Journey	Adventure	Dtp	82%	€ 30,-	08/06
Earth 2160	Echtzeit-Strategie	Koch Media	91%	€ 10,-	08/05
Myst 5: End of Ages	Adventure	Rondomedia	75%	€ 15,-	12/05
Nibiru	Adventure	Ak Tronic	78%	€ 10,-	05/05
Prince of Persia: The Two Thrones	Action	Rondomedia	87%	€ 15,-	02/06
Pro Evolution Soccer 5	Sportspiel	Konami	89%	€ 15,-	12/05
Red Orchestra: Gold Edition	Action	Frogster	82%	€ 28,-	06/06
Unreal Anthology	Action	Midway	92%	€ 26,-	05/04

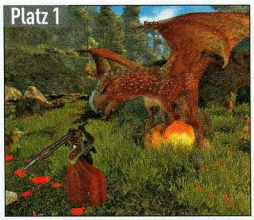




Die zock ich am liebsten!

Wir präsentieren Ihre Lieblingsspiele. Wer bei unserer monatlichen Umfrage mitmacht, kann ein Top-Spiel gewinnen. Wie? Auf Seite 22 steht's!

Platz 1



Ein deutsches Produkt auf der Nummer 1: Rollenspielepos *Gothic 3* hat es geschafft.

Die Welt steht Kopf

Seit mittlerweile vier Monaten hält sich der abgefahrene Shooter *Prey* auf den Spitzenpositionen unserer Hitparade. Diesmal muss das Werk der Human Head Studios seinen Konkurrenten den Weg frei machen: *Gothic 3* und *F.E.A.R.* überholen die Alien-Hatz.

Platz	Vormonat	Spiel	Ausgabe	Wertung	Hersteller
1	▲ (3)	Gothic 3	12/2006	87%	Piranha Bytes
2	■ (2)	F.E.A.R.	11/2005	88%	Monolith
3	▼ (1)	Prey	9/2006	86%	Human Head Studios
4	▲ (5)	World of Warcraft	2/2005	93%	Blizzard
5	▼ (4)	Battlefield 2	8/2005	92%	Dice
6	▲ (8)	Counter-Strike Source	12/2004	88%	Valve
7	▲ (NEU)	Dark Messiah of Might and Magic	1/2007	91%	Arkane/Kuju
8	▲ (NEU)	Need for Speed: Carbon	1/2007	81%	EA Blackbox
9	▼ (6)	The Elder Scrolls 4: Oblivion	6/2006	88%	Bethesda Softworks
10	▼ (7)	Titan Quest	8/2006	82%	Iron Lore
11	▲ (12)	Battlefield 2142	12/2006	89%	Dice
12	▼ (9)	Pro Evolution Soccer 6	12/2006	90%	Konami
13	■ (13)	Doom 3	10/2005	85%	id Software
14	■ (14)	Call of Juarez	10/2006	83%	Techland
15	▲ (NEU)	Half-Life 2	12/2004	91%	Valve

Platz 2

Das Hickhack um die Spitzenposition ist Horror-Shooter *F.E.A.R.* völlig egal: ein weiterer Monat auf Platz 2.

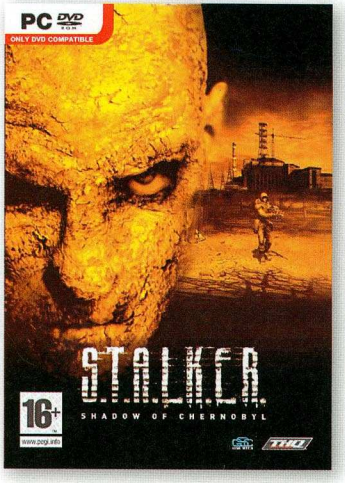
Sam & Max: Episode 2 Hol's dir!

Spiel	Hersteller	Termin
Arthur & the Minimoys	Atari	16. Januar
Belief & Betrayal	Dtp	Dezember
Desert Law	The Games Company	Dezember
Desperados 2: Conspiracy	Atari	Dezember
Europa Universalis 3	Paradox	Januar
Flugratten	Edel Interactive	Dezember
Sam & Max: Episode 2	Telltale	Dezember
Tortuga: Two Treasures	Vitrex	Januar
World of Warcraft: TBC	Vivendi	16. Januar

Lust auf Spielchen?

Hammer-Spiele für null Komma nix **

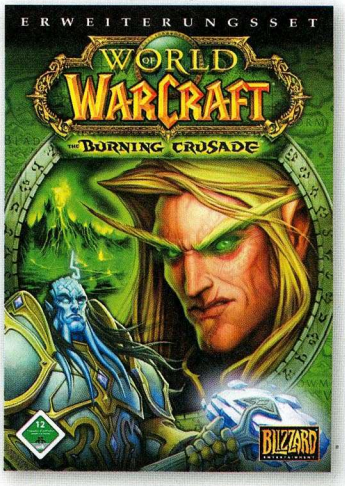
** Wer jetzt für PC ACTION einen neuen Abonnenten wirbt, kann als kostenloses Dankeschön eine von vielen Top-Prämien abgreifen!



S.T.A.L.K.E.R.

Realistischer Endzeit-Shooter! Angesiedelt im Tschernobyl der Zukunft, versetzt dieser Ego-Shooter den Spieler in eine lebensfeindliche Umgebung, deren mutierter Flora und Fauna nur mir schlagkräftigen Argumentationshilfen beizukommen ist. Neben actionreichen Gefechten gilt es, begehrte Artefakte zu finden und Handel zu treiben.
Erscheint: März 2007

PRÄMIENNUMMER: 002633

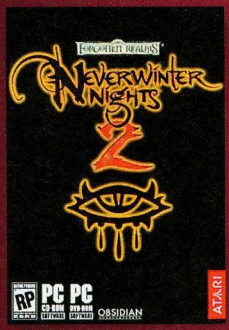


WORLD OF WARCRAFT – THE BURNING CRUSADE

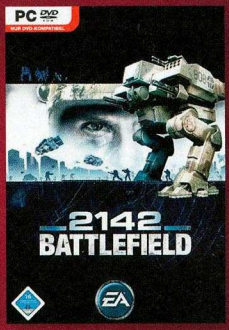
The Burning Crusade ist die Erweiterung von Blizzards preisgekröntem Online-Rollenspiel *World of Warcraft*. Dieses Add-on sprengt auf ungeahnte Weise die Grenzen von *World of Warcraft* und erweitert das Spiel um zwei neue spielbare Völker, eines davon die magischen Blutelfen, um neue Schlachtfelder sowie Berufe. Dabei werden neue Startgebiete in und jenseits von Quel'Thalas sowie ein komplett neuer Kontinent zugänglich gemacht: die Scherbenwelt fernab des Dunklen Portals.
Erscheint: 16.01.2007

PRÄMIENNUMMER: 003076

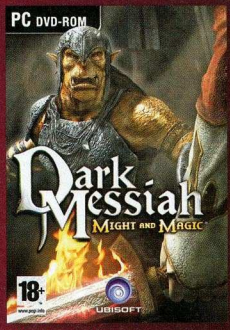
COMPANY OF HEROES
Grandioses Echtzeit-Strategiespiel vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkriegs, das Sie mit auf die Mission der tapferen Able-Kompanie nimmt. Sound und Grafik sind Extraklasse!
PRÄMIENNUMMER: 003094



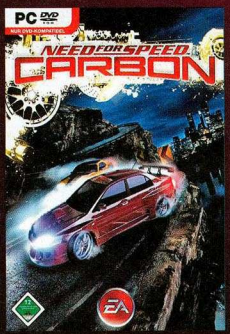
NEVERWINTER NIGHTS 2
Herausragende Grafik, komfortablerer Editor und mehr Einzelspieler-Spaß als beim Vorgänger: *NWN 2* hat alles, was ein gewaltiges Rollenspiel braucht.
PRÄMIENNUMMER: 003029



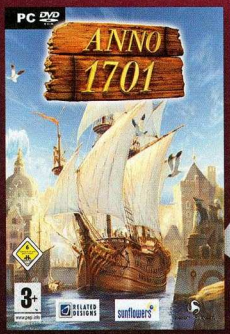
BATTLEFIELD 2142
In epischen Online-Schlachten mit bis zu 64 Spielern kämpft man als Teil eines Squads an der Front oder zieht im Commander-Modus aus dem Hintergrund die Fäden.
PRÄMIENNUMMER: 003091



DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC*
Es erwarten Sie grausame Kämpfe mit unbarmherzigen und gnadenlosen Gegnern.
*Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig.
PRÄMIENNUMMER: 003040

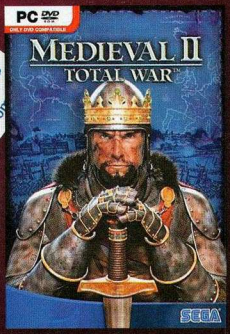


NEED FOR SPEED: CARBON
Gefährlich, temporeich und adrenalingeladen! Online-Rennen und eine atemberaubende Grafik machen den Titel zum ultimativen Next-Generation-Rennspiel.
PRÄMIENNUMMER: 003092



ANNO 1701
Beweisen Sie strategisches Können und kaufmännisches Talent. Tauchen Sie ein in eine Spielwelt, die dank toller 3D-Grafik täuschend echt wirkt und vor Leben strotzt!
PRÄMIENNUMMER: 003093

50-EURO-GUTSCHEIN VON PLAYCOM
Gehen Sie shoppen auf www.playcom.de – 50 Euro stehen Ihnen mit unserem Gutschein zur Verfügung. Happy Shopping!
PRÄMIENNUMMER: 002918



MEDIEVAL 2: TOTAL WAR
Ein erstklassiges und abwechslungsreiches Strategie-Highlight im absoluten Edel-Look, das in Sachen Umfang und Detailreichtum neue Maßstäbe setzt!
PRÄMIENNUMMER: 003068

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.

PC ACTION

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A - 5081 Anif, Fax: +43 (0)6246 8825277

❒ **Ja, ich möchte das PC ACTION-Abo mit DVD**
[€ 51,60/12 Ausgaben [=€ 4,80/Ausg.]; Ausland € 63,60/12 Ausgaben; Österreich € 64,80/12 Ausgaben]

❒ **Ja, ich möchte das PC ACTION-Ab-18-Abo mit DVD**
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
[€ 51,60/12 Ausgaben [=€ 4,80/Ausg.]; Ausland € 63,60/12 Ausgaben; Österreich € 64,80/12 Ausgaben]

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Anschrift:
(*Ausweiskopie des Prämienempfängers erforderlich)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie

Prämiennummer

* Ausweiskopie des Prämienempfängers zum Nachweis der Volljährigkeit notwendig!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein. Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC ACTION! Der Werber muss selbst kein Abonnent von PC ACTION sein. Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von circa zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

PA PR 39

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich auch per Post, Telefon oder E-Mail über interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

SPIELERFORUM

Auf einer Brücke nahe einer Windmühle bekämpfen sich zwei Ritter.

HALF-LIFE 2

Das haut rein!

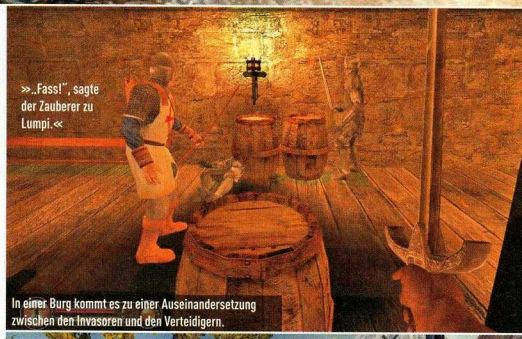
Mit einer neuen Spielidee will das Team Chivalry eine Mod vor mittelalterlicher Kulisse erschaffen.

AGE OF CHIVALRY | Nach einem langen Krieg in einem fernen Land kehren Sie in Ihre Heimat Agatha zurück. Doch dort erwarten Sie keine freundlichen Gesichter, offene Arme und Feste zu Ehren Ihrer Heimkehr. Zerstörte Felder, brennende Häuser und Leichen bedecken das einst friedliche Reich. Sie schwören Rache und greifen mit Ihren Begleitern ein weiteres Mal zu den Waffen.

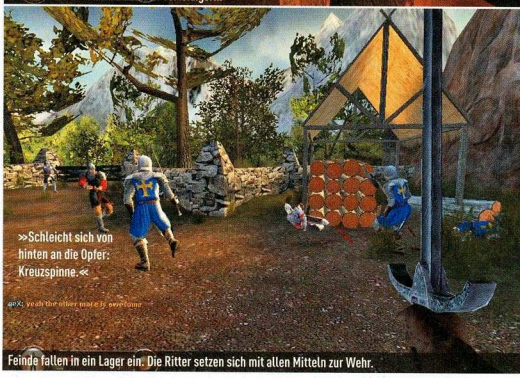
RITTER-MORD

Mit *Age of Chivalry* hat sich das Team Chivalry ein großes Ziel gesetzt. In dieser Komplettkonvertierung von *Half-Life 2* ziehen Sie als Ritter in ausufernde Mehrspieler-Schlachten. Allerdings bestimmen Sie auch den Fortgang der Geschichte mit. Befreien Sie beispielsweise eine Stadt von den bösen Invasoren und drängen diese in einen finsteren Wald zurück, gehört das Bollwerk Ihnen und die Feinde müssen sich etwas anderes einfallen lassen, um Ihre Mannschaft zu besiegen. Doch auch gängige Spielmodi stehen Ihnen zur Verfügung. Etwa das obligatorische Team-Deathmatch. In Last-Team-Standing kämpfen die Mannschaften auf speziellen Karten. Der letzte Überlebende holt den Sieg für sein Team. In dem Spielmodus Last-Man-Standing mähen Sie einfach alles nieder, sogar umherstreunende Tiere. Mit Bogen- und Armbrustschützen sowie Rittern und einfachen Fußsoldaten stehen vier Standardklassen bereit. Diese wollen die Entwickler noch durch individuelle Berufe erweitern. Natürlich legen Sie auch Hand an Waffen, die sehr gut zum Mittelalter-Ambiente passen. Schwerter, Äxte, Spieße, Hellebarden, Lanzen und Dolche stellen dabei nur die Spitze des Eisbergs dar. Auch an waschechten Belagerungen mit Katapulten nehmen Sie teil. Über einen Erscheinungstermin schweigt sich das Team derzeit noch aus. Andreas Bertits

Info: www.age-of-chivalry.com



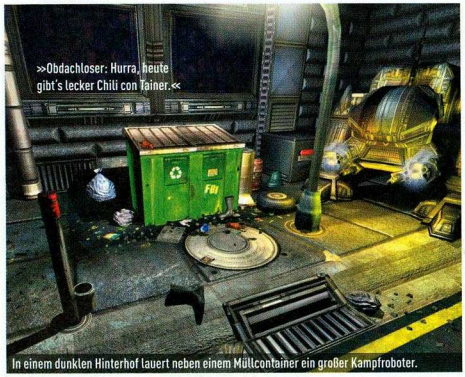
In einer Burg kommt es zu einer Auseinandersetzung zwischen den Invasoren und den Verteidigern.



Feinde fallen in ein Lager ein. Die Ritter setzen sich mit allen Mitteln zur Wehr.

QUAKE 4

Du hast'n Schatten!



In einem dunklen Hinterhof lauert neben einem Müllcontainer ein großer Kampfroboter.

Da kommt was Großes auf uns zu. *Shadowing Hate* schickt Kampfroboter und Cyborgs in den Kampf.

SHADOWING HATE | Eine sehr interessante Komplettkonvertierung für *Quake 4* plant momentan das Modder-Team Violation Entertainment. *Shadowing Hate* versetzt Sie in eine düstere Zukunft, die an Spiele wie *Deus Ex* und *System Shock* erinnert. Durch Implantate nutzen Sie spezielle Fähigkeiten. Die ersten Bilder und Videos lassen einem bereits jetzt das Wasser im Mund zusammenlaufen. Allerdings steht ein Erscheinungsdatum bisher noch nicht fest. Andreas Bertits

Info: www.violationentertainment.com

Auf einer Anhöhe bei einem See steht ein idyllisches Häuschen.

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

Es geht bergauf

Die deutsche Modding-Szene befindet sich im Aufwind. Ein frisches Team hat derzeit ein heißes Eisen im Feuer.

ZWEI TROPFEN BLUT | Das Planet-Oblivion-Entwickler-Team arbeitet momentan unter der Leitung von Lady Li (die bereits das *Construction Set 4 für Dummies* veröffentlicht hat) an einer Komplettkonvertierung für *The Elder Scrolls 4: Oblivion*. In *Zwei Tropfen Blut*, so der Arbeitstitel, verschlägt es den Spieler auf eine neue Insel, deren Geheimnisse es zu erforschen gilt. Mit weiteren Informationen halten sich die Entwickler momentan bedeckt. Außerdem sucht das Team derzeit noch nach Moddern, die Lust haben, an dem Projekt mitzuwirken. Fühlen Sie sich angesprochen, schauen Sie einfach auf der unten genannten Webseite vorbei. Andreas Bertits

Info: www.planetoblivion.de

Frischfleisch

NAME	GRÖSSE	INTERNET	SEITE	WERTUNG
BATTLEFIELD 1942				
Battlegroup 42 v1.33	613 Megabyte	www.battlegroup42.de	-	GUT
Eve of Destruction 0.51	378 Megabyte	www.eodmod.com	-	SEHR GUT
BATTLEFIELD 2				
Dawn Patrol 0.22	135 Megabyte	http://devfile.com/dawnpatrol	-	SEHR GUT
Project Reality 0.4	1620 Megabyte	www.realitymod.com	-	SEHR GUT
BATTLEFIELD 2142				
BF 2142 Singleplayer	64 Megabyte	http://battlefieldsingleplayer.planetbattlefield.gamespy.com	-	SEHR GUT
DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION				
Median 2008 1,42c	12 Megabyte	http://modzbylanz.planetdiablo.gamespy.com	-	GUT
Back to Hellfire 4.01	2 Megabyte	http://dom.planetdiablo.gamespy.com	-	GUT
DOOM 3				
Dark Revelation	3,77 Megabyte	www.doom3maps.org	Seite 119	BEFRIEDIGEND
Hellgate	65,3 Megabyte	www.doom3maps.org	Seite 118	HERAUSRAGEND
Into Ceberon 1.42c	42 Megabyte	www.chmodoplusr.com/intoceberon	-	SEHR GUT
Monkeys of Doom	8,84 Megabyte	http://monkeykombat.planetquake.gamespy.com	Seite 119	GUT
Phantasm 1.2	42 Megabyte	http://foom3.planet-multiplayer.de	-	GUT
FAR CRY				
Mischief in Paradise	35,14 Megabyte	www.michaelkosmatka.com	Seite 120	GUT
GOTHIC 3				
DasKais Intro	151 Megabyte	www.worldofgothic.de	-	SEHR GUT
Freddys Intro	151 Megabyte	www.worldofgothic.de	Seite 119	SEHR GUT
HALF-LIFE				
Natural Selection 3.2	151 Megabyte	www.unknownworlds.com/ns	-	HERAUSRAGEND
HALF-LIFE 2				
Cooperation 1.12	74,5 Megabyte	http://hl2cp.deltaforceteam.de	Seite 117	HERAUSRAGEND
DoomEd	151 Megabyte	www.desq.co.uk/doomed	Seite 119	SEHR GUT
Iron Grip: T. Opp. 1.21	306 Megabyte	www.isotx.com	Seite 116	SEHR GUT
Rock 24	177 Megabyte	http://developer.valvesoftware.com/wiki/rock_24	Seite 114	HERAUSRAGEND
Synergy	96,6 Megabyte	http://planetdawnson.com/synergy	Seite 116	SEHR GUT
HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5				
Mappack	26,2 Megabyte	www.elrath.com	Seite 122	SEHR GUT
QUAKE 4				
DeltaCTF 1.1	26 Megabyte	www.deltactf.com	-	GUT
Hell's Gate	25,1 Megabyte	www.doom3maps.org	Seite 116	SEHR GUT
Q4MAx 0.77	21 Megabyte	http://q4max.com	-	GUT
ROME: TOTAL WAR				
Fourth Age: Total War	138,9 Megabyte	www.thefourthage.org	Seite 116	SEHR GUT
STAR WARS: EMPIRE AT WAR				
S.A.U. 3.1	221 Megabyte	www.steiner-modding.com	Seite 116	SEHR GUT
TITAN QUEST				
Under Attack	25 Megabyte	www.titanquestfr.com	Seite 116	SEHR GUT
UNREAL TOURNAMENT 2004				
Chase the Chicken 1.1	166 Megabyte	www.chasethechicken.com	-	SEHR GUT
Jurassic Rage: Evolution 1	25 Megabyte	www.jurassic-rage.com	-	SEHR GUT
Carball 2.7	144 Megabyte	www.carball.net	-	SEHR GUT

Geh ins Netz!

Topaktuelle News aus der Mod-Szene und massenhaft Downloads für Ihre Lieblingsspiele finden Sie nicht nur auf www.pcaction.de, sondern auch bei unserem neuen Partner moddb. Seit 2002 hat sich das 20-köpfige Team mit dem Slogan „play something different" den Ruf der größten internationalen Mod-Website erarbeitet. Zu Recht, wie wir finden. Statten Sie Ihnen doch unter www.moddb.com einen Besuch ab.

Hast du sie nicht alle?

Täglich erreichen uns E-Mails der Art: „Warum habt ihr die Mod XY nicht auf der DVD? Die ist doch so geil ...!" Oftmals teilen wir Ihre Begeisterung, doch können wir nicht einfach so Mods auf die DVD nehmen, ohne die rechtlichen Rahmenbedingungen abzuklopfen und einzuhalten.

Dazu gehören Einverständniserklärungen vom Autor und die Prüfung auf mögliche Urheberrechtsverletzungen, etwa durch eingetragene Warenzeichen wie Coca-Cola oder *Star Wars*. Ach ja – und manchmal kommt es eben auch vor, dass trotz intensiver Bemühungen eine Datei erst nach DVD-Redaktionsschluss bei uns eintrudelt. Bitte haben Sie also Verständnis dafür, wenn Sie nicht alle Dateien auf der DVD finden, die Sie gern hätten.

Was willst du?

Sie kennen eine brillante Mod? Besonders gelungene Karten? Editoren? Wissen geheime Verstecke im Internet, wo besagte Meisterwerke aufzutreiben sind? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihr Lieblingsspiel auf DVD packen und Ihnen damit die Kosten für langwierige Downloads ersparen. Für unsere Leser tun wir eben einfach alles! Also: sachdienliche Hinweise an mb@pcaction.de.

Ein riesiger Strider versperrt uns den weiteren Weg. Gemeinsam mit befreundeten Rebellen nehmen wir das Monster unter Beschuss.

EXKLUSIV! HALF-LIFE 2

Jailhouse Rock

PC ACTION SUPER-MOD 2-2007

AUF DVD VIDEO

Der Knast Rock 24 wartet! Diese Mod setzt neue Maßstäbe in Sachen Spannung und Ausführung.

ROCK 24 | Ins Gefängnis will normalerweise niemand gehen. Helden schon gar nicht. Der beliebte Protagonist aus *Half-Life 1* und *2*, Gordon Freeman tickt da wohl anders und möchte in den Bau wandern. Komischer Kauz. Aber statt etwas zu klauen oder das zu tun, was er in den Spielen sowieso immer tut – alles umnieten –, lässt er sich etwas Besonderes einfallen. Schließlich handelt es sich um ein Hochsicherheitsgefängnis, aus dem er den Wissenschaftler Newell zu befreien hat. Und das ist gar nicht so einfach, wie es sich anhört. Nicht umsonst trägt der Knast den Spitznamen von Alcatraz, The Rock nämlich. Das Gefängnis zu stürmen geht nicht, immerhin bewachen Unmengen an Combine-Soldaten den Bau. Was also tun? Während Sie auf einem Rebellenschiff so vor sich hin überlegen, greifen die gemeinen Aliens an. Sie setzen sich mit allem zur Wehr, was Sie so vorfinden, doch da schleudert eine Explosion unseren Helden über Bord – und siehe da, er erwacht hinter schwedischen Gardinen. Geschickt, wäre da nicht jetzt das Problem, wieder fliehen zu müssen.

FLIEHT, IHR NARREN!

Es liegt an Ihnen, Ihrem Alter Ego Gordon Freeman zur Flucht zu verhelfen und nebenbei die anderen Knastbrüder, allen voran natürlich Herrn Newell, zu befreien. Keine leichte Aufgabe. Aber als alter Ego-Shooter-Hase haben Sie es natürlich drauf und ballern sich alsbald durch die Gänge des Gefängnisses und Horden an gegnerischen Wachen. Schnell merken Sie der Modifikation an, dass sie zwei Profis entwickelt haben. Henley Bailey und Richard Acherki arbeiten beim Spieleentwickler Eidos Interactive. Entsprechend erwartet Sie ein fachgerechtes wie spannendes Leveldesign – wenn Sie sich etwa zu den oberen Stockwerken durchkämpfen, enge Treppen emporsteigen und hinter jeder Ecke ein Combine lauern könnte. Plötzlich seilen sich die fiesen Kerle von weiter oben ab, verschanzen sich hinter Kisten und beginnen, Sie mit Kugeln einzudecken. An einer anderen Stelle schleichen Sie vorsichtig durch einen Stollen, als in der Ferne plötzlich Fein-

In den Lüftungsschächten des Gefängnisses stoßen wir auf diesen üblen Zombie.

Die Combine feuern Raketen auf das Schiff ab. So beginnt die Geschichte der Mod.

INTERVIEW

„JEMAND MUSS UNS EINSTELLEN!“

Richard Acherki (links) und Henley Bailey arbeiten beim Spielehersteller Eidos und entwickeln in ihrer Freizeit Mods.

Henley Bailey und Richard Acherki beantworteten uns prekäre Fragen zu *Rock 24*.

PC ACTION Ihr arbeitet für das bekannte Unternehmen Eidos. Hat eure dortige Anstellung etwas mit dem Szenario der Mod zu tun?

HENLEY BAILEY & RICHARD ACHERKI: Haha, das können wir nicht beantworten – da würden wir jede Menge Ärger bekommen. Aber im Ernst. Eidos ist ein fantastischer Arbeitsplatz, aber wir wollten mit unserer Mod einen grausigen Gefängnisschauplatz erschaffen.

PC ACTION Woher wisst ihr, wie es ist, ein Gefangener zu sein?

HENLEY BAILEY & RICHARD ACHERKI: Weil wir ein ganzes Jahr in unseren Häusern eingeschlossen waren, um die Mod zu machen.

PC ACTION Nachdem man in der Mod Laura rettet, ruft sie mit einem Funkgerät Hilfe. Und hört nicht mehr damit auf. Ist das ein Programmfehler oder wollt ihr damit sagen, dass man Frauen keine technischen Geräte geben soll?

RICHARD ACHERKI: Um Gottes willen, nein. Ich bin überrascht, dass sie es überhaupt geschafft hat, das verdammte Ding einzuschalten! Ich würde ihr nicht zutrauen, einen Notruf für mich zu machen. Eigentlich ist Laura nach der Freundin von Henley benannt, die ihr auch die Stimme leiht. Sie ist gar nicht so schlecht im Umgang mit technischen Geräten.

HENLEY BAILEY: Eigentlich ist das eine Lüge. Technische Geräte verwirren sie und sie macht sie kaputt. Und normalerweise sind es meine Geräte ...

PC ACTION Ist Laura wirklich die einzige Frau im Gefängnis? Wenn ja, hat sie wirklich eine Menge zu tun – wenn ihr wisst, was wir meinen ...

RICHARD ACHERKI: Ich kann mir gut vorstellen, dass sie sehr beschäftigt ist. Vielleicht fällt euch auf, wenn ihr den Sicherheitsbereich betretet – direkt nach der Flucht aus dem Zellentrakt – dort gibt es ein eingestürztes Dach und eine Brücke. Wenn ihr durch die Fenster der Türen unterhalb der Brücke schaut, seht ihr, wie eine Wache Laura in einen Raum führt. Ich frage mich, was der mit seinem Elektroschock-Stab wohl vorhat ...

HENLEY BAILEY: He, Laura ist meine Freundin!

PC ACTION Wir haben derzeit eine sehr ernste Diskussion in Deutschland über „Killerspiele“. Einige Politiker sind der Meinung, derartige Spiele (Ego-Shooter) würden Jugendliche gewalttätig machen. Was meint ihr dazu?

HENLEY BAILEY & RICHARD ACHERKI: Wir sind entschieden gegen den Gedanken, dass Gewalt in Computerspielen gewalttätige Kinder hervorbringt. Erstens haben die meisten Spiele eine Alterseinstufung – aus gutem Grund. Etwa, um die Leute davon fernzuhalten, die diese Spiele nicht spielen sollen. Zweitens, Gewalt und Mord waren schon immer in der Gesellschaft vorhanden. Wenn jemand durch ein Computerspiel beeinflusst wurde, gewalttätig zu sein, ist die Wahrscheinlichkeit hoch, dass er schon vorher instabil war. Wir glauben, dass die Medien Gewalt in Spielen als Vorwand für die echten Probleme nehmen. Wieso haben diese Kinder überhaupt Spiele gespielt, die ab 18 waren? Ist das nicht ein Fehler der Eltern? Das Ganze ruiniert die Spiele für diejenigen, die einfach nur Unterhaltung wollen und erkennen, dass im echten Leben jede Handlung Konsequenzen hat. Computerspiele stehen dafür, der Realität zu entfliehen, nicht das echte Leben mit dem virtuellen zu mischen.

PC ACTION Wäre die Mod auch so interessant, gäbe es darin keine Waffen und der Spieler würde stattdessen Blumen verschenken?

HENLEY BAILEY & RICHARD ACHERKI: Das war sogar die ursprüngliche Idee der Mod! Wir wollten verschiedene Blumen haben, mit denen der Spieler die Combine hätte bestechen können. Allerdings fanden wir heraus, dass die keine Blumen haben wollten. Da haben wir dem Spieler großkalibrige Waffen in die Hand gegeben. Das war einfach effektiver.

PC ACTION Ihr arbeitet für eine große Computerspielefirma, macht Mods, eigene Musik ... Was könnt ihr nicht?

HENLEY BAILEY & RICHARD ACHERKI: Jobs als professionelle Leveldesigner bekommen. Jemand muss uns einstellen!

---

de auftauchen und das Feuer eröffnen. Ein Felsrutsch lässt eine Steinkugel herabsausen. Diese plättet zwar sehr schnell die Feinde, rollt aber frecherweise auch direkt auf Sie zu – *Indiana Jones* lässt grüßen. Derart spannende Momente erwarten Sie in *Rock 24* zuhauf. Sie kommen wie Ottfried Fischer, wenn er sich bewegt, nicht mehr aus dem Schwitzen raus.

GRUPPENSPIEL

Selbstverständlich sind Sie nicht alleine unterwegs. Im Gefängnis sitzen noch andere Insassen, die Ihnen gerne unter die Arme greifen – sofern Sie Ihnen helfen, aus den Zellen zu entkommen. Immerhin handelt es sich bei den Gefangenen hauptsächlich um befreundete Rebellen. Mit denen im Schlepptau fällt es Ihnen schon etwas leichter, den anrückenden Gegnern die Lichter auszublasen. Diese lassen auch nichts anbrennen und fahren sogar einen Strider auf, um Sie dingfest zu machen. Hier lautet die Devise: ordentliche Wummen besorgen und das Stelzenmonster erledigen. Wie aus dem Hauptspiel bekannt, erwarten Sie viele fesselnde Szenen. Etwa ein Panzerwagen, der durch eine Absperrung bricht, was Ihnen einen vermeintlichen Weg in die Freiheit beschert. Nur leider warten dahinter unzählige Feinde. Hier hilft nur ein Blutbad – mit virtuellem Pixelblut natürlich. In einer anderen Szene beschießen Combine Sie von einem Wachturm außerhalb des Komplexes. Schnell suchen Sie nach einem Raketenwerfer, da Sie auf dem Hof sonst ein prima Ziel abgeben. Die Mod strapaziert indes nicht nur Ihren Zeigefinger, wenn Sie per Mausklicks so viele Kugeln wie möglich in die Polygonsoldaten jagen. Hin und wieder beansprucht *Rock 24* auch Ihr Hirnschmalz. Etwa wenn es gilt, Schalterrätsel zu lösen, um Maschinen in Gang zu setzen. Oder Sie kappen die Stromversorgung, um sich durch einen Luftschacht zu verziehen – doch Vorsicht, fiese Zombies finden es dort sehr gemütlich und freuen sich auf Ihren Besuch. Auf diese Weise erzeugt die Mod eine sehr abwechslungsreiche Atmosphäre, wie es selbst manche Vollpreistitel nicht schaffen.

KURZ UND KNACKIG

Das spannende Abenteuer haben Sie in knapp zwei Stunden geschafft. Zu kurz, finden Sie? Wir auch. Dafür erleben Sie eine wirklich beeindruckende Zeit, denn viele Ereignisse bleiben Ihnen mit Sicherheit dauerhaft in Erinnerung. Die beiden Entwickler haben auch keine Mühen gescheut und nicht nur neue Texturen, sondern auch eigene Sprachaufnahmen sowie selbst komponierte Musik eingebaut. Ach ja, einer Frau helfen Sie im Verlauf der Geschichte auch. Wie, das verraten wir Ihnen nicht. Zerdeppern Sie übrigens am Ende von *Rock 24* die Kisten in den Containern, erwartet Sie eine nette Überraschung, welche die Entwickler extra für PC ACTION eingebaut haben.

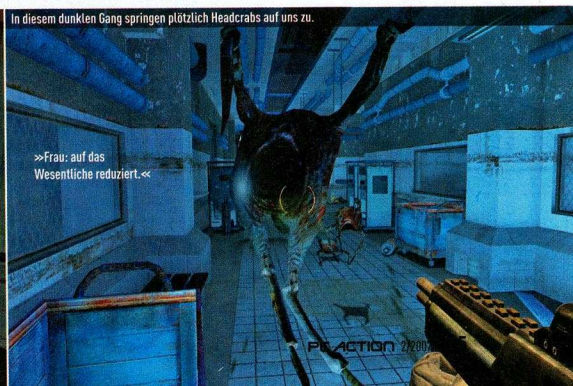
Andreas Bertits

Info: http://developer.valvesoftware.com/wiki/Rock_24

Half-Life 2: Rock 24	
MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Half-Life 2
GRÖSSE IN MEGABYTE:	206
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	HERAUSRAGEND

An der Seite eines befreiten Häfftlings beschießen wir die Combine in einer Gefängnishalle.

>>Verschwendung von Steuergeldern: Plasmafernseher im Knast.<<


In diesem dunklen Gang springen plötzlich Headcrabs auf uns zu.

>>Frau: auf das Wesentliche reduziert.<<

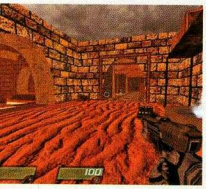
LIES MICH!

Fourth Age: Total War - Corsair Invasion

Rome: Total War | Wenn Sie schon immer wissen wollten, wie die Geschichte von J.R.R. Tolkiens *Der Herr der Ringe* weitergehen könnte, hauen Sie sich die *Rome: Total War*-Mod *Fourth Age: Total War - Corsair Invasion* auf die Festplatte. Aufseiten der wiedervereinigten Königreiche von Arnor und Gondor, dem Chiefdom von Rhûn und dem Imperium von Harad erleben Sie epische Schlachten. Diese Modifikation finden Sie aus lizenzrechtlichen Gründen nicht auf unserer DVD. (AB)

Info: www.thefourthage.org SEHR GUT

AUF DVD Hell's Gate



Quake 4 | Es müssen nicht immer nur düstere sterile Gänge sein, in denen sich *Quake 4*-Spieler gegenseitig eins auf die Mütze geben. *Hell's Gate* von StYl3 verlegt die Kämpfe in ein ägyptisches Szenario. Im Deathmatch- und Tourney-Modus kloppen sich sechs Spieler und nutzen dabei alle bekannten Waffen außer der Railgun. Die vielen Teleporter und versteckten Extras machen besonders Laune und sorgen für einen langen Spielspaß. (AB)

Info: www.johannes-kemper.de SEHR GUT

Company-of-Heroes-Mods

Company of Heroes | Kaum erschienen, schon werkeln einige Modder an ersten Veränderungen für dieses Strategie-Epos. *Battle of Legends 1.2* (auch mit deutscher Übersetzung erhältlich) erhöht die Einheitenzusammensetzung im Spiel und lässt Sie die Soldaten mit anderen Waffen ausrüsten. Die *Camomod* unterzieht einige Einheiten einer Schönheitskur, während die *Panzermod* zusätzlich die Kosten für einige Truppen modifiziert. *Enhanced Combat* fügt neue Truppen hinzu und ändert einige Werte bereits vorhandener Einheiten. Laden Sie sich die kleinen Modifikationen von der Company-of-Heroes-Headquarters-Webseite herunter. (AB)

Info: www.hq-coh.com SEHR GUT

AUF DVD Steiners Advanced Unit 3 Reloaded

Empire at War | Die Abkürzung *SAU* sorgt zwar eher für ein Stirnrunzeln, doch *Steiners Advanced Unit 3 Reloaded* hat es wirklich in sich. Am eigentlichen Spiel *Empire at War* ändert sich nichts. Dafür schicken Sie nun viele neue Einheiten in die Schlachten, wie den Dreadnaught-Kreuzer, den TIE-Interceptor oder den B-Wing-Bomber. Das macht Spaß! (AB)

Info: www.steiner-modding.com SEHR GUT

AUF DVD Under Attack

Titan Quest | Als die Schergen eines finsteren Lords Ihr Heimatdorf überfallen, greifen Sie wie jeder gute Held sofort zu den Waffen. *Under Attack* bietet zwar keine Geschichte, die Spieler vom Hocker haut, diese Mod trumpft aber mit Unmengen an Gegnern auf. Solche Massenschlachten haben Sie selbst im Hauptspiel *Titan Quest* nur selten erlebt. Probieren Sie es aus, es lohnt sich. (AB)

Info: www.titanquestfr.com SEHR GUT

HALF-LIFE 2

Es ist Paarungszeit

Fußtruppen der Rahmos überraschen uns an einem Häusereck. Ein Feuergefecht entbrennt.

In diesem Mix aus Strategie und Ego-Shooter kämpfen zwei Gruppen um die Vorherrschaft. Auf welcher Seite stehen Sie?

IRON GRIP: THE OPPRESSION | Viele professionelle Spieleentwickler lassen bislang die Finger von der Verschmelzung unterschiedlicher Spielegenres. Findige Modder trauen sich mehr. So etwa das IsotxTeam, das in seiner *Half-Life 2*-Modifikation *Iron Grip: The Oppression* gekonnt mit Ego-Shooter- und Echtzeit-Strategie-Elementen jongliert. Zwei Mannschaften treten auf dem Schlachtfeld gegeneinander an. Auf der einen Seite steht das Volk der Rahmos, die derzeitigen Machthaber. Die andere Seite bildet die Resistance, sprich Widerstandskämpfer, die vom Untergrund aus versuchen, die Regierung zu stürzen. Wie so oft tragen die beiden Parteien ihre Streitigkeiten mit Waffengewalt aus. Zu Beginn wählen Sie, für wen Sie Ihren Kopf hinhalten möchten. Aufseiten der Rebellen kämpfen bis zu zehn Charaktere, die sich in Sachen Bewaffnung, Aussehen und Fähigkeiten unterscheiden. Die Verteidigung der Rahmos besteht lediglich aus einer Person, dem General. Klingt unfair, ist es aber nicht. Während die Widerständler wie in einem Ego-Shooter direkt vom Spieler übers Schlachtfeld gehetzt werden, baut der General wie in einem Echtzeit-Strategiespiel Fußtruppen und Panzer oder teilt selbst in der Ego-Sicht aus.

Jürgen Krauß

Info: www.isotx.com

Half Life 2: Iron Grip - The Oppression	
MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Half-Life 2
GRÖSSE IN MEGABYTE:	306
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT

HALF-LIFE 2

Da trifft dich der Schlag!

Ein Teammitglied erledigt einen Zombie mit einem Brecheisen.

In einem verlassenen Gebäude greifen Antlions an.

Auf starke Teams warten in *Synergy* nervenaufreibende Missionen. Die Feinde lauern schon auf Sie.

SYNERGY | Ständig nur gegen andere Spieler in den virtuellen Krieg zu ziehen macht zwar Spaß, lässt aber auf Dauer etwas an Abwechslung vermissen. Kooperativ zur Sache gehen, das bevorzugen wir – auch in Computerspielen. Mit *Synergy* erledigen Sie in einem Team diverse Aufgaben. Diese reichen von der Verteidigung einer Stellung bis zur Flucht aus einem Komplex. Wer sich lieber in einem Deathmatch-Modus messen möchte, kann dies selbstverständlich auch tun. Die aktuelle Beta 2 läuft bereits sehr stabil und macht richtig Spaß. Die Macher suchen derzeit noch nach neuen Ideen, die Sie in spätere Versionen einbauen wollen. Melden Sie sich doch mal, vielleicht verwirklichen sich damit Ihre lang gehegten Entwickler-Träume.

Andreas Bertits

Info: http://planetdawson.com/synergy

Half-Life 2: Synergy	
MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Half-Life 2
GRÖSSE IN MEGABYTE:	96,9
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT

www.theship.de

PC ACTION 81% (10/2006)

GIGA 80% (10/2007)

4Games 8 von 10 (08/2006)

the SHIP

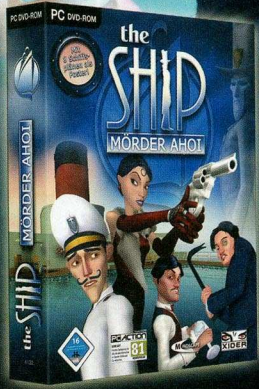
MÖRDER AHOI

Die mordslustige Kreuzfahrt

Je einfallsreicher die Waffe, umso besser dein Verdienst!

Finde schnell die Waffen an Bord - dein Leben hängt davon ab.

Profitiere vom sozialen Leben an Bord, du bist (schließlich) auf einer Kreuzfahrt.



16 Freigegeben ab sechzehn Jahren gemäß § 14 JuSchG
usk

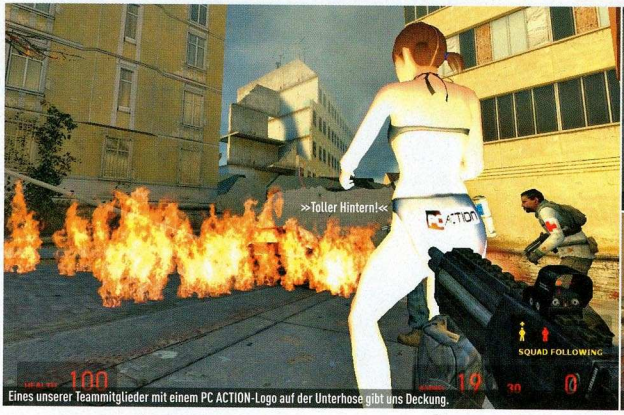
XIDER
WWW.XIDER.DE

OUTERLIGHT
MINDSCAPE

ENTHÄLT EXKLUSIV:
8 SCHIFFSKARTEN ALS POSTER
UND SINGLEPLAYERMODUS

XIDER ist eine Marke der bhv Software GmbH & Co. KG.

empfohlener Verkaufspreis: 29,99 €



Eines unserer Teammitglieder mit einem PC ACTION-Logo auf der Unterhose gibt uns Deckung.

In einem dunklen Gang lauert ein fieser Zombie.

Unser Team greift eine Drohne der Combine an.

EXKLUSIV! HALF-LIFE 2

Heiße Gruppenspiele

PC ACTION SUPER-MOD 2-2007

Erleben Sie die Geschichte von *Half-Life 2* jetzt kooperativ. Die PC ACTION-Redaktion mischt auch mit.

COOPERATION | Die Combine haben City 17 überfallen. Die Bevölkerung leidet unter deren Herrschaft, doch mutige Rebellen stellen sich den außerirdischen Invasoren gegenüber. Der Held Gordon Freeman versucht, die Bevölkerung auf seine Seite zu ziehen. So weit bekannt? Klar, aus dem Hauptspiel *Half-Life 2*. „Mein Leben für die PC ACTION!", stöhnt einer der verwundeten Passanten. „Blut, Därme, Hirn. Ja bin ich den hier beim Metzger?", klagt ein weiterer. Moment mal, die krächzenden, aber dennoch melodischen Stimmen kommen Ihnen bekannt vor? Und wieso trägt Ihre Begleiterin ein PC ACTION-Logo auf der sexy Unterhose? Tja, liebe Leser, gemeinsam mit Modderin Lisa „Rikku2000" Aiko haben wir keine Kosten und Mühen gescheut, Ihnen das ultimative *Half-Life 2*-Mehrspieler-Erlebnis zu präsentieren. Sie ballern sich durch die komplette Geschichte des *Half-Life 2*-Einzelspieler-Modus kooperativ im Team. Und das Beste: Ihre Lieblingsredaktion vertonte die Passanten, denen Sie unterwegs begegnen, professionell und atmosphärisch passend. Das gibt doch gleich einen noch größeren Anreiz, sich in diese hervorragende Mod zu stürzen, oder? Wo sonst hören Sie so unglaublich geistriche Sprüche wie „Ihr werdet alle sterben! Und die Feinde auch!" oder den ewigen Hit „Titten, Titten, Titten!"? Natürlich nur hier! Na, wenn das kein Grund ist, *Half-Life 2: Cooperation* zu installieren, dann wissen wir auch nicht.

Andreas Bertits

Info: http://hl2cp.deltaforceteam.de

Half-Life 2: Cooperation	
MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Half-Life 2
GRÖSSE IN MEGABYTE:	74,5
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	HERAUSRAGEND

INTERVIEW

„WIE KANN ICH ALS KOMISCHES PENISMONSTER ÜBER FRAUEN HERFALLEN?"

Lisa Aiko ist Teamleiterin einer Gruppe Modder und beschäftigt sich derzeit mit *Half-Life 2*.

Für die exklusive PC ACTION-Version von *Half-Life 2: Cooperation* laberten wir mit Lisa Aiko.

PC ACTION Stell dich doch bitte unseren Lesern vor. Wie alt bist du, wo kommst du her und wieso kannst du so gut Deutsch sprechen?

LISA AIKO: Also ich bin Lisa „Rikku2000", 20 Jahre und komme aus dem Land, das technisch am weitesten entwickelt ist und wo die Sonne aufgeht, kurz Japan. Warum ich gut Deutsch kann? Tja, ich habe mal eine Zeit lang in Deutschland gelebt ...

PC ACTION Du bist in Nagasaki geboren. Hatte das irgendwelche langfristigen Auswirkungen auf dich? Musst du jetzt zum Beispiel BHs mit größerer Körbchengröße kaufen?

LISA AIKO: Nein. Das ist fast 60 Jahre her. Ich bin normal. Aber den USA verzeihe ich nie, was sie damals gemacht haben. Ich meine, wie kann man nur Atomwaffen nutzen, um einen Krieg zu beenden? Das ist erbärmlich ...

PC ACTION Warum hast du einen Koop-Mod zu *Half-Life 2* gemacht?

LISA AIKO: Es nervt mich einfach, dass man bei tollen Spielen wie *Half-Life 2* allein sein muss. Daher wollt ich was entwickeln, das jeder gern spielen würde und doch ein einfaches Konzept hat. Ich wollte den Einzelspieler-Modus mit Freunden zocken, was ja jetzt endlich gelungen ist.

PC ACTION Stehst du privat auch auf kooperative „Spiele"? Wenn ja, auf welche?

LISA AIKO: Mit Freunden rumgammeln. Nein, ich steh nicht auf Gruppensex, wenn ihr das unter kooperativen Spielen versteht *[Anm.: der Red.: Würden wir nie tun. Ehrlich!]*. Das ist das Einzige, was man schon noch im Einzelspieler-Modus spielen kann, wenn ihr versteht!?!

PC ACTION Du hast dich ja von uns breitschlagen lassen, eine spezielle Version deiner Mod zu machen. Mit unseren Stimmen. Waren die Sprachaufnahmen und Fotos der Redakteure, die du als Dankeschön erhalten hast, ein Schock für dich oder hast du dich jetzt in einen von uns verliebt?

LISA AIKO: Breitschlagen lassen ... Ja, warum denn nicht? Ist doch nicht der Weltuntergang. Okay, wegen der Fotos habe ich heute noch Angst, wenn ich ins Bett gehe ... Ach was, nein. Es sind nur Gesichter, die man gern für Dartspiele nutzen kann. Haha. Die Sounds sind cool und zeigen, wie ihr eben seid. Wenn so etwas in eine Mod kommt, ist das sicherlich lustig. Und nein, ich bin vergeben und daher habt ihr leider etwas Pech.

PC ACTION Wer würde den Kampf gewinnen? Godzilla oder Angela Merkel?

LISA AIKO: Das ist eine sehr schwere Frage. Ich meine, Godzilla ist zwar groß und stark mit seinen Lasern, aber der Blick von Angela Merkel ist schlimmer als eine Biowaffe aus dem Irak. Außer man dreht den Fernseher um 180 Grad. Dann hat sie ein grinsendes Gesicht. Aber ich denke mal, Godzilla würde nur einmal drauftreten. Oder Angela Merkel grinst Godzilla an und er stirbt an einem Herzinfarkt.

PC ACTION Was steht als Nächstes an? Zufällig eine weitere PC ACTION-Mod, in der man die Redakteure spielt, die wie im echten Leben finstere Monster besiegen und hübsche Mädels retten müssen?

LISA AIKO: Ich plane, mittels Plug-ins die Mod mit den anderen Episoden zu kombinieren. Außerdem habe ich eine zweite Mod begonnen: *Half-Life 2: Team Deathmatch*. Ich möchte so eine Art *Battlefield* kreieren, nur eben in *Half-Life 2*.

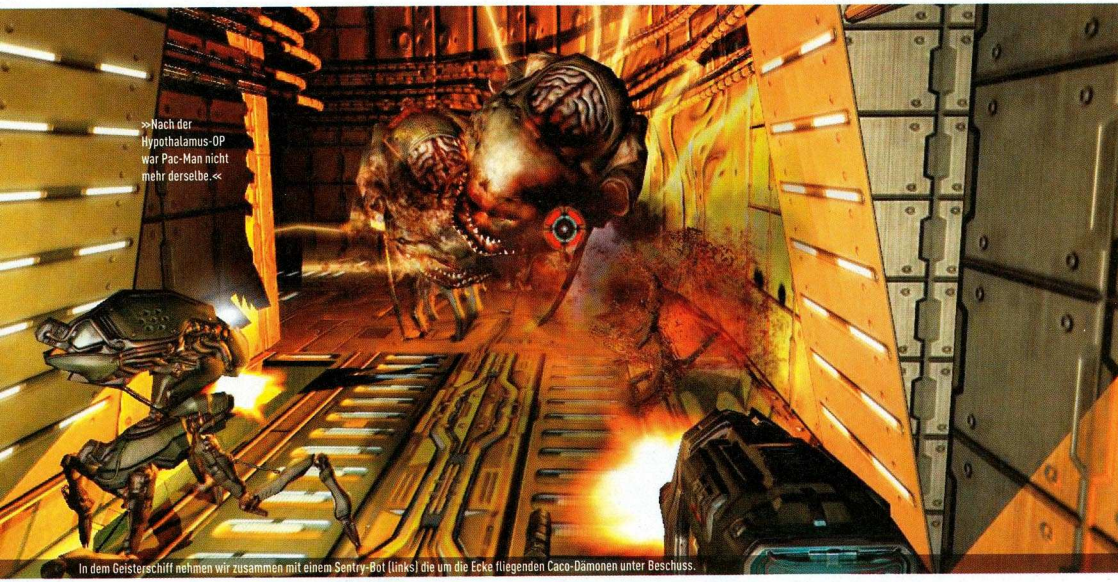
PC ACTION Was uns schon immer interessiert hat: Warum sind einige japanische Zeichentrickfilme so pervers?

LISA AIKO: Ihr meint Hentai. Die sind vom Prinzip so, weil es da immer nur auf das Eine ankommt: Wie kann ich als komisches Penismonster über Frauen herfallen? In Animes ist das halt so, da die Frau immer als Sexobjekt gesehen wird.

PC ACTION Sag uns zum Abschluss noch was Perverses auf Japanisch. Da stehen wir drauf.

LISA AIKO: Sekai niwa Rokujuu mono Ningen ga iru, demo Kimi nokoto wo ichiban aishiteiruyo! Futari ga deaete yokatta!* Es ist zwar nicht pervers, aber es ist mein Lieblingssatz.

*Es gibt sechs Milliarden Menschen auf der Welt, mehr oder weniger, aber dich liebe ich am meisten von allen! Schön, dass wir einander gefunden haben!



In dem Geisterschiff nehmen wir zusammen mit einem Sentry-Bot (links) die um die Ecke fliegenden Caco-Dämonen unter Beschuss.

DOOM 3

Höllen-Tor des Monats

Wieder einmal liegt es an Ihnen, die Pforte zur Hölle zu schließen. Dieses Mal an Bord eines Geisterschiffs.

HELLGATE | In einer fernen Zukunft ist im Weltall die Kacke am Dampfen. Ein Raumschiff ist aufgetaucht, von der Besatzung fehlt jede Spur. Allein der Eingang zum Raumkreuzer verbreitet Angst und Schrecken. Tief im Inneren schlummert ein Tor zur Hölle und rotzt unentwegt monströse Kreaturen aus. Sie ahnen es sicher: Sie befinden sich mitten in einer makellosen *Doom 3*-Modifikation, die uns unsere Freunde von doom3maps.org zur Verfügung gestellt haben. Begleitet von aufmunternden Sprüchen der Marine-Kollegen machen Sie sich auf in das Geisterschiff. Erste feindselige Begegnungen mit Imps und Zombies lassen nicht lange auf sich warten. Das reicht Ihnen gerade mal zum Warmwerden? Keine Sorge, die Sache mausert sich im Laufe der dreistündigen Story zu einem richtigen Actionkracher.

MONSTRÖS

Unterwegs begegnet Ihnen so ziemlich alles, was *Doom 3* monstermäßig auf dem Kasten hat. Auch am Waffenarsenal hat Entwickler Sebastian „Tombery" Peters nicht gespart. Maschinengewehr, Soulcube und Big Fucking Gun sind selbstverständlich. Etwas außergewöhnlich ist hingegen die Begleitung schießwütiger Sentry-Bots, auf die Sie in anderen Modifikationen meist verzichten. Diese Roboter dienen Ihnen nicht als Sklaven, sondern als Leibwächter und Reiseführer. Und das ist – trotz des überwiegend linearen Spielablaufs – stellenweise sehr nützlich. Ganz im Gegensatz zum lausigen Praktikantenhaufen in der PC ACTION-Redaktion. Haben Sie alles richtig gemacht, treffen Sie am Ende auf einen furchteinflößenden und ekligen Cyberdemon, der das Höllentor bewacht. Dieser Oberboss verlangt noch mal alles von Ihnen ab. Sie wissen schon: Dämonen umhauen, Tür schließen, Welt retten. Kein Problem, oder? Jürgen Krauß

Info: www.doom3maps.org

PC ACTION SUPER-MOD 2-2007

Doom 3: Hellgate	
MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Doom 3 v.1.3
GRÖSSE IN MEGABYTE:	65,3
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	HERAUSRAGEND

Diese Vagary fällt unseren Kugeln in einem lavadurchflossenen Raum zum Opfer.

Der Cyberdemon hat es in sich. Dieser Boss-Gegner kann nur mit dem Soulcube verletzt werden.

LIES MICH!

Moddb Mod of the Year Award

Vermischtes | Nicht nur Pornodarstellerinnen und Musikvideos erhalten eigene Auszeichnungen, auch Mods verdienen Prämierungen. Deswegen veranstaltet unser Partner, die Mod-Webseite moddb momentan den fünften jährlichen Mod of the Year Award. Auf der unten genannten Webseite dürfen Sie noch bis zum 1. Januar 2007 für Ihre Lieblingsmodifikation stimmen. Worauf warten Sie noch? (AB)

Info: www.moddb.com

DoomED

Half-Life 2 | Es gibt Modifikationen, bei denen Sie Ihr Hirn abschalten und sich durch die Levels ballern. *DoomED* geht einen anderen Weg und setzt alles daran, dem Spieler etwas beizu-bringen. Sie irren durch mit Propaganda-Postern gepflasterte Gänge und schlagen sich zu Beginn mit Voltmeter, Widerständen und Relaisschaltungen herum. Im weiteren Verlauf verlangt die Modifikation Chemie-Grundwissen. Aber keine Angst, während der 45 Minuten Spielzeit zerlegen Sie auch ein paar Zombies. Wer allerdings keine halbwegs guten Englischkenntnisse mitbringt, braucht sich nicht zu wundern, wenn er nichts lernt. Aus rechtlichen Gründen finden Sie die Mod nicht auf unserer DVD. (JK)

Info: www.desq.co.uk/doomed GUT

AUF DVD Vertonte Gothic-3-Intros

Gothic 3 | Wenn auch Sie das Intro zu *Gothic 3* als wenig spektakulär empfunden haben, sollten Sie sich unsere beiden alternativen Versionen der Einführungssequenz ansehen. Die Fassung von Fred „Freddy" Metger nutzt Sprachsounds aus dem Spiel, die offenbar für das Intro gemacht, aber nie verwendet wurden, während Kai „DasKai" Moosmann zusätzliche Sprachaufnahmen aus den Vorgängerteilen einfügte. Freddys Fassung finden Sie auf unserer DVD, während Sie die Version von DasKai auf der unten genannten Webseite herunterladen können. (AB)

Info: www.worldofgothic.de SEHR GUT

AUF DVD Monkeys of Doom

Doom 3 | Dass es nicht immer finstere Dämonen in noch dunkleren Gewölben sein müssen, die die Menschheit bedrohen, zeigt *Herr W'S Monkeys of Doom*. Am Ende der Welt befindet sich eine kleine Insel. Auf der hausen gewalttätige Affen, denen Sie die Lebenslichter ausblasen. Hört sich langweilig an, macht aber dank der lustigen Comicgrafik und vieler Schimpfwörter Laune. (AB)

Info: http://monkeykombat.planetquake.gamespy.com GUT

AUF DVD Warhammer: Mark of Chaos Map-Editor

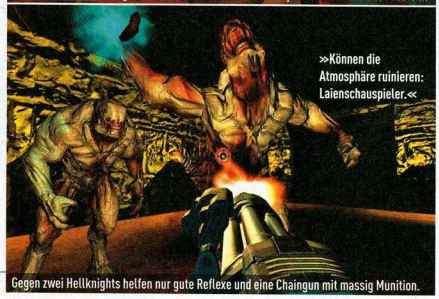
Warhammer: Mark of Chaos | Sie kennen die Schlachtfelder des Strategiespiels *Warhammer: Mark of Chaos* schon in- und auswendig? Dann installieren Sie doch den Editor von unserer DVD und basteln sich eigene Karten zusammen! Mit etwas Einarbeitungszeit sollten Sie hervorragende Werke abliefern. Wir sind sehr gespannt auf Ihre Ergebnisse. (AB)

Info: http://warhammer.deepsilver.com SEHR GUT

DOOM 3

Grobes Faul-Spiel

Der Zombie kommt uns gefährlich nahe. Mit der Maschinenpistole lösen wir das Problem.



Gegen zwei Hellknights helfen nur gute Reflexe und eine Chaingun mit massig Munition.

Finden Sie heraus, was auf einer Forschungsstation passiert ist. Des Rätsels Lösung liegt in greifbarer Nähe.

DARK REVELATION | In außerirdischen Forschungsstationen muss früher oder später etwas schief gehen, so will es das ungeschriebene Film- und Computerspielgesetz. In *Dark Revelation* – der dunklen Offenbarung – tappen Sie durch zappendustere, schaurige Labyrinthe und suchen nach Schlüsselkarten und Schaltern. Anders als bei herkömmlichen *Doom 3*-Mods tauchen Gegner fairerweise nicht ständig hinter Ihnen auf, sondern sind über die Raumbasis verteilt.

Jürgen Krauß

Info: www.doom3maps.org

Doom 3: Dark Revelation	
MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Doom 3 v1.2
GRÖSSE IN MEGABYTE:	3,77
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	BEFRIEDIGEND

GRATISSPIEL DES MONATS

Wir stürmen aus den Minen, an deren Eingang uns ein Feind erwartet. Mit unseren zwei Pistolen erledigen wir den Kerl.

Umsonst ist hier der Tod

Messen Sie sich kostenlos mit anderen Mitspielern im Mehrspieler-Shooter *Actioncube*.

Sie kennen und lieben *Counter-Strike*, *Unreal-Tournament 2004* sowie den Mehrspieler-Modus von *Quake 4*, möchten noch mehr davon, sind aber ein armer Schlucker? Dann haben wir eine Alternative für Sie. Im Gratisspiel *Actioncube* schlüpfen Sie entweder in die Rolle der Cubers Liberations Army oder der verfeindeten Rabid Viper Special Forces und liefern sich erbitterte Kämpfe auf fünf abwechslungsreichen Karten, etwa einer verlassenen Mine und einem Wüstenszenario. Diese bieten genügend Raum für Verstecke, Hinterhalte oder offene Gefechte. Im nahe liegenden Mehrspieler-Modus oder alleine gegen bis zu 31 mehr oder weniger intelligente Computergegner ziehen Sie im Deathmatch oder Team-Deathmatch in den Kampf. *Actioncube* nutzt die aus den Ego-Shootern *Cube* und *Sauerbraten* bekannte *Cube*-Engine. Grafikeffekte, bei denen Ihnen die Augen aus den Höhlen quillen, sollten Sie also nicht erwarten. Dennoch macht die Optik einen passablen Eindruck. Vorteil: Auch auf älteren Rechnern läuft der Titel von Rabid Viper Productions flüssig. Das Waffenarsenal beschränkt sich zwar auf Maschinengewehr, Schrotflinte, Scharfschützengewehr, Pistole und Messer, aber auch damit lässt sich beträchtlicher Schaden anrichten. Die Entwickler beschreiben das Actionspiel als „teamorientierten Mehrspieler-Spaß", was wie die Faust aufs Auge passt, denn ohne Teamwork geht nichts. Das schnelle und taktische Geschehen lädt immer wieder zu einer neuen Partie ein. Probieren Sie es doch einfach selbst aus! Das Spiel finden Sie auf der DVD dieser Ausgabe.

Andreas Bertits

Wazap!
Die Spielesuchmaschine.

WEBSUCHE + NEWS + CHEATS + DOWNLOADS + ARTIKEL + SCREENSHOTS + eSPORTS + SPIELEKATALOG

Partnerseiten
VIDEOGAMES ZONE.de
WEB.DE
SFT
GAMES
PC ACTION
WIDESCREEN

www.wazap.de Die Spielesuchmaschine

AHOI, BROWSE!

www.gdynamite.de gamersdynamite

Dieser Bildschirm bietet Ihnen die Übersicht über Ihre Bananenplantage.

Weiche Schale, weicher Kern

Nicht nur unsere ostdeutschen Mitbürger freut es. Stürzen auch Sie sich in die WiSim *Bananenkönig*.

Die Arbeit auf einer Bananenplantage kann schon ziemlich hart sein, fast so hart wie ... na, ein Weihnachtsplätzchen vom vergangenen Jahr natürlich, oder woran haben Sie gerade gedacht, Sie Schweinchen? *Bananenkönig* (www.bananenkoenig.de) ist das neue Spiel der RedMoonStudios, die mit Titeln wie *Spaceassault*, *Island Assault* oder *Monstersgame* zum Urgestein der Browserspiele-Szene gehören. *Bananenkönig* greift einige Elemente auf, die schon *Monstersgame* erfolgreich gemacht haben, und kombiniert sie mit einigen neuen Ideen, Cartoon-Grafik und einem Schuss Humor. Es geht darum, Bananen zu ernten, zu verkaufen und die Konkurrenz auszuschalten. Kernstück des Spiels bildet natürlich die eigene Plantage, wo Sie das Wachstum der Pflänzchen kontrollieren und die reifen Früchte ernten. *Bananenkönig* ist im Wesentlichen eine Wirtschaftssimulation, die aber auch Elemente eines Rollenspiels aufweist. Sie sammeln als Plantagenbesitzer Erfahrungspunkte und verbessern Ihre Fähigkeiten. Aber in welchem Spiel gab es jemals so ungewöhnliche Fertigkeiten wie „Pflanzenwachstum", „Bananenanbau", „Bananenhandel", „Plantagenschutz" und „Plantagensabotage"? Wenn die Bananen der Konkurrenz zu gut wachsen, heuern Sie in der Sabotageabteilung Spione an, um Ihren Gegnern eins auszuwischen. Wer Freunde wirbt und sie von den Vorzügen eines Lebens als Plantagenbesitzer überzeugt, bekommt dafür Punkte gutgeschrieben. Und wer ganz verzweifelt ist, darf auch als Schatzsucher sein Glück probieren. Witzig.

Dr. Andreas Lober

FAR CRY

Fahr zur grünen Hölle!

Rennen Sie über ein tropisches Eiland, um den Feinden zu entkommen, und mähen Sie dabei alles nieder.

MISCHIEF IN PARADISE | Was gibt es Schöneres? Sie streifen über eine idyllische Südseeinsel, entlang an endlosen Sandstränden, vorbei an kokosnussbehängten Palmen und dichtem Buschwerk. Richtig, Sie befinden sich in einer *Far Cry*-Modifikation – einer recht ansehnlichen noch dazu. Aber wie der Titel schon besagt (für Englisch-Unkundige: Mischief in Paradise = Störung im Paradies), streichen Sie die Erholung, irgendetwas stimmt hier nämlich nicht. Die Missionsbeschreibung ist einfach: Durchforsten Sie die Insel von Süden nach Norden und beseitigen Sie jegliche Auffälligkeiten. Damit sind weder Akne noch X-Beine gemeint, sondern die Überbleibsel von Kreigers Weltuntergangsunternehmen – Sie wissen schon, der Bösewicht aus dem Hauptspiel.

REIF FÜR DIE INSEL

Per Texteinblendungen scheucht Sie ein unbekannter Auftraggeber quer über das Eiland und mitten durch zahlreiche Kugelhagel. Das ist nicht ohne, immerhin betreten Sie das Südseeidyll anfangs unbewaffnet. Im Lauf Ihrer Mission sprengen Sie unterirdische Anlagen, Schiffe und Generatoren, Sie springen per Jeep auf einen Lastkahn und blasen in bester *Rambo*-Manier einen ganzen Haufen von Kreigers Schergen das Licht aus. Die fehlende freie Speicherfunktion von *Far Cry* fällt dank fair gesetzter automatischer Speicherpunkte nicht weiter auf. Was Ihnen aber sicher ins Auge sticht, ist die zusätzlich erhältliche deutsche Übersetzung. Mit der werden Sie nicht geholfen, sondern eher ins Grübeln gebracht. „NEUES ZIEL: BEHALTEN Sie DIE NERV AGENTEN FORMEL" oder „AUSSEHEN, WIE SIE AUF VERKAUF DIES PLANETEN" flimmert da über den Bildschirm. Bleiben Sie also lieber beim englischen Original der Modifikation, es sei denn, Sie wollen etwas zum Lachen haben. Wenn Sie immer schön brav Ihren Radarschirm im Auge behalten, ist das Vorankommen recht einfach. Für alle geistigen Tiefflieger hat der Macher unter http://homepage.ntlworld.com/michael.tapp2/farcry/Mischiefsg.html eine Hilfestellung ins Netz gepackt, die zumindest beim englischsprachigen Publikum jegliche Unklarheiten beiseite räumt.

Jürgen Krauß

Info: www.michaelkosmatka.com

Far Cry: Mischief in Paradise

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Far Cry v.1.4
GRÖSSE IN MEGABYTE:	35,1
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	GUT

Wir erledigen einen in die Blockhütte stürmenden Soldaten.

Bevor wir das Labor in die Luft jagen, müssen wir an den verärgerten Wissenschaftlern vorbei.

Wer besser spielt, zahlt weniger.

5 € Start-Bonus

(Bei einem Gesamteinkaufswert von mindestens € 30,-)

Kostenlos anmelden unter: www.sqoops.de

sqoops ist nicht nur ein Shop wie ein Spiel, mit Trailern, Screenshots und vielen interaktiven Tools, man kann auch bei verschiedenen Mini-Games seine Gamerfähigkeiten unter Beweis stellen! Wer da gut abschneidet, spart richtig Geld – zusätzlich zu unserem Start-Bonus in Höhe von 5,- Euro wohlgemerkt!
Welcome to the other site!

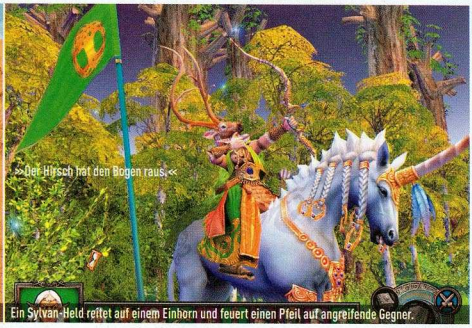
sqoops

www.sqoops.de

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5

Schnapp sie dir alle!

Ein Squire von Haven sieht sich zwei gehörnten Dämonen der Inferno-Fraktion gegenüber.



Ein Sylvan-Held reitet auf einem Einhorn und feuert einen Pfeil auf angreifende Gegner.

PC ACTION versorgt ihre Leser mit allem, was sie brauchen. Dieses Mal haben wir ein Map-Pack für *Heroes of Might and Magic 5*-Fans.

MAP-PACK | Für neue Karten, auf denen Sie Ihr taktisches Geschick testen dürfen, würden Strategen wohl alles tun. Damit es aber nicht so weit kommt, versorgen wir in Zusammenarbeit mit „Sunwind" von der Elrath-Community *Heroes of Might and Magic 5*-Fans mit frischem Futter. Auf sage und schreibe 26 Karten ziehen Sie in den Rundenkampf – sowohl gegen andere Spieler als auch alleine in Mini-Missionen. Da kommt es doch gerade recht, wenn Sie das in der vorigen Ausgabe getestete Add-on *Hammers of Fate* schon durchgespielt haben.

DAS SIND GUTE KARTEN

Besonders begeistert sind wir von nackten Frauen (schon immer) und im Fall des Mappacks von den Karten „Fury of Elements", „Ashes and Sands" und „Bridges of Kalibah". In „Fury of Elements" beschützen Sie den Berg Toran vor dem Ansturm des finsteren Conflux-Elementalisten. Der fiese Kerl mit der bedeutungsschwangeren Berufsbezeichnung möchte Angst und Schrecken verbreiten und den Berg einnehmen. Klar, dass Sie hier auch ein Wörtchen mitzureden haben. Diese sehr spannende Mission kommt in der Qualität durchaus an die ersten Aufträgen des Hauptspiels heran. In „Ashes and Sands" verfolgen Sie die Spur eines mächtigen Magiers und kämpfen in einem Wüstenszenario zu zweit sowohl ober- als auch unterirdisch um die Vorherrschaft sowie viele Rohstoffe. Auf der kleinen Karte „Bridges of Kalibah" verteidigen Sie Ihr Reich vor zwei anstürmenden Widersachern. Kernpunkt stellt der Kampf um zwei Brücken dar. Strategen werden daran eine Zeit lang zu knabbern haben, denn Angriffe von zwei Seiten gehören meist nur bei Pornodarstellerinnen zur Routine. Doch damit nicht genug, auch die restlichen 23 Karten haben einiges zu bieten. Probieren Sie sie aus. Kein Fan von *Heroes of Might and Magic 5* sollte sich dieses hervorragende Kartenpaket entgehen lassen.

Andreas Bertits

Info: www.elrath.com

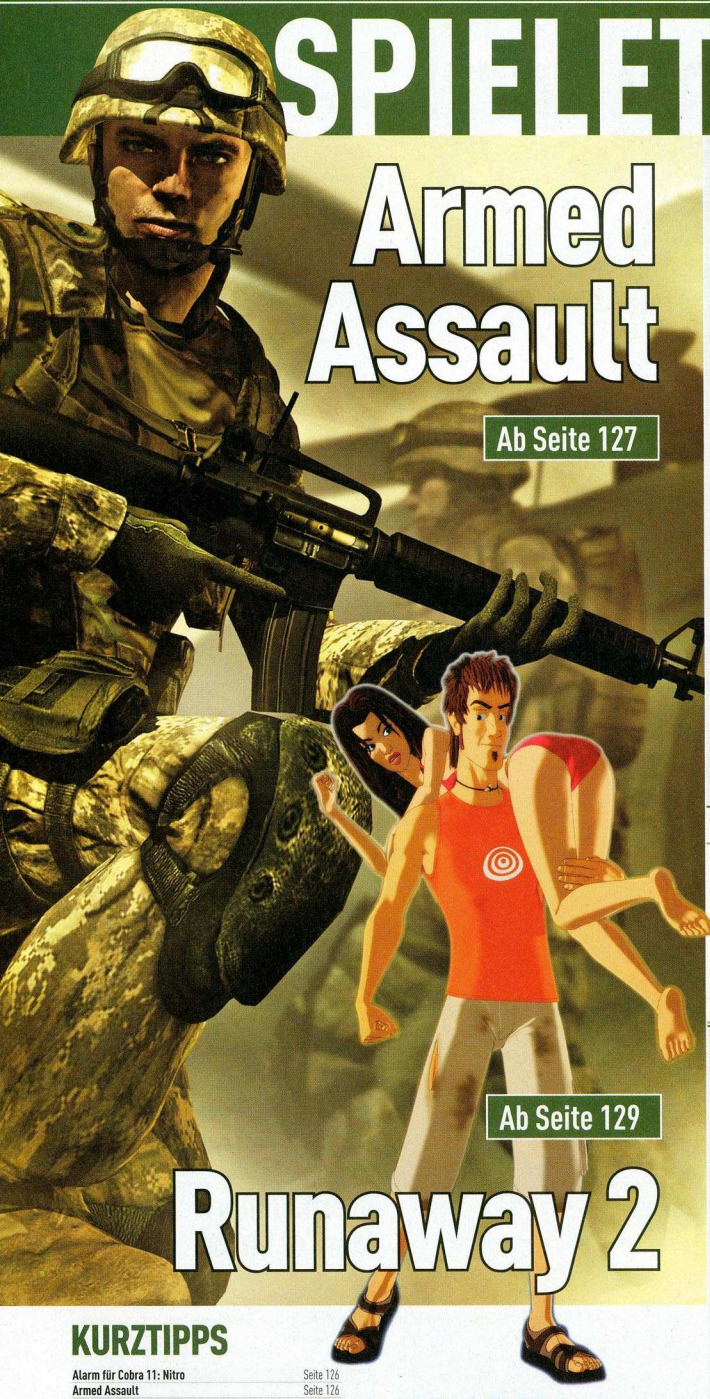
Heroes of Might and Magic 5: Map-Pack

MODUS:	Einzelspieler/Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Heroes of Might and Magic 5
GRÖSSE IN MEGABYTE:	26,2
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT

SURF DOCH MAL DA RUM!

SPIEL/SEITE	INTERNET-ADRESSE	WAS GIBT'S 'N DA?
SPIELE UND MODS		
Act of War	www.planet-actofwar.de	Angehende *Act of War*-Zocker finden alles, was Sie brauchen. Umfangreich und superinformativ. Anschauen!
Alles	www.extreme-players.de	Nach eigenen Angaben sind die „Extreme-Players" ja pervers. Auf ihrer Seite gibt es irgendwie alles, und das finden wir schön!
Alles	www.moddb.com	Sie finden mehr als 2.000 Mods zu nahezu allen PC-Spielen auf diesem Planeten.
Battlefield 2	www.battlefield2.net	Unsere Nummer 1, wenn es um *Battlefield* geht. Ein sehr gelungener Auftritt.
Battlefield 1942	www.battlefield-1942.net	Alles zum Thema *Battlefield* und noch vieles mehr. Mittlerweile geht auf der Seite echt die Post ab!
Counter-Strike	www.counter-strike.net	Offizielle *Counter-Strike*-Seite der Entwickler. Vor allem gibt es Insider-Informationen und jede Menge heißer Screenshots.
Counter-Strike	www.clan00.de	Seite einer Gruppierung, die sich „Die Doppelnullen" nennt. Hier finden Sie so viele Karten, die können Sie gar nicht alle zocken!
DHdR: Die Schlacht um Mittelerde 2	www.schlacht-um-mitteler.de	Strategen in Tolkiens Fantasy-Welt finden hier, was Sie brauchen. Nur den Einen Ring nicht.
Doom 3	www.doom3maps.org	Wenn es Material zu id Softwares Ego-Shooter gibt, dann auf dieser krassen Webseite.
Enemy Territory: Quake Wars	www.etqwhq.de	Diese Seite informiert Sie umfassend über den kommenden teambasierten Mehrspieler-Knaller!
F.E.A.R.	www.justfear.de	Alle Infos und News sowie jede Menge Downloads rund um den Grusel-Shooter.
FIFA	www.fifastadt.de	Wer auf EAs Fußballserie abfährt, markiert sich diese Seite. Selbst Lothar Matthäus findet sie spitze.
Ghost Recon Advanced Warfighter	www.grawhq.de	Alle Informationen zum Ego-Shooter *Ghost Recon Advanced Warfighter* von Ubisoft. Ein pralles und informatives Depot.
GTA: San Andreas	www.gtainside.de	Alles zu *GTA: San Andreas* und den Vorgängern der *Grand Theft Auto*-Serie. Vollbedienung für den Gangster von Welt.
Half-Life	www.planethalflife.com	Hier finden Sie alles zum Thema *Half-Life*-Mods. News, Downloads und Infos ohne Ende machen die Webseite zur Pflicht!
Half-Life 2	www.halflife-2.info	Wenn es um *Half-Life 2* geht, sind Sie auf dieser professionell gestalteten Website genau richtig.
Jedi Knight	www.darth-sonic.de	Auf dieser übersichtlichen Fanseite finden Sie alles, was das *Star Wars*-Herz höher schlagen lässt. Natürlich auf Deutsch.
Joint Task Force	www.jtfhq.de	Die erste Anlaufstelle zu *Joint Task Force*. Vollgepackt mit Infos, ist die Website ein absolutes Muss für jeden Strategen.
Max Payne 2	www.mpzone.de	Weil beide *Max Payne*-Abenteuer extrem kurz sind, kommen zusätzliche Files immer gut, um die Wartezeit auf Teil 3 zu verkürzen.
Medal of Honor: Allied Assault	www.planetmedalofhonor.com	Die wohl größte amerikanische Fanseite zu *Medal of Honor: Allied Assault* bietet allerlei Hintergrundinfos, neue Karten, Mods und Skins.
Pro Evolution Soccer	www.pes-x.de	Fundgrube zur Nummer 1 unter den Fußballspielen.
Quake 4	www.quake4maps.org	Diese Website für *Quake 4* ist eine der aktuellsten Anlaufstellen für dieses Spiel und liefert Mods, Maps und Infos ohne Ende.
Rainbow Six	www.rainbowsix.org	Was mit *Rainbow Six* zu tun hat, arbeitet Herbert Mrha (schreibt sich wirklich so) auf!
Splinter Cell	http://splintercell.unrealx.de	Ubisofts Agenten-Abenteuer steht bei Moddern ganz hoch im Kurs. Hier gibt es alles zu dem Thema.
Star Wars: Empire at War	http://eaw.gamecaptain.de	Alles, was Sie über die Sternenkriegssage und das Echtzeit-Strategiespiel wissen wollen, finden Sie hier.
The Elder Scrolls 4: Oblivion	www.planetoblivion.de	Wenn es irgendwo coole Erweiterungen, Mods und Gimmicks für *Oblivion* gibt, dann auf dieser deutschen Community-Seite.
Warcraft 3	www.inwarcraft.de	Was man über den Echtzeit-Knaller wissen will, steht auf dieser schmucken Seite. Sehr ordentlich gemacht!
Wolfenstein: Enemy Territory	www.planetwolfenstein.de	Die größte deutsche Fanseite für *Enemy Territory*. Aktuelle News, viele Downloads und hervorragende Tipps.
World of Warcraft	www.buffed.de	Bietet die größte deutsche Datenbank für *WoW* sowie News, Tests und Marktübersichten zu allen Online-Spielen.

SPIELETIPPS



Armed Assault

Ab Seite 127

Ab Seite 129

Runaway 2

KURZTIPPS

Alarm für Cobra 11: Nitro	Seite 126
Armed Assault	Seite 126
Gothic 3	Seite 126
Need for Speed: Carbon	Seite 126
Neverwinter Nights	Seite 126
The Ship: Mörder Ahoi	Seite 126
Warhammer: Mark of Chaos	Seite 126

SPIELETIPPS

Armed Assault	Seite 127
Runaway 2	Seite 129

EINSENDE-HINWEISE

1. Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie *C&C 1* oder *Monkey Island 2* können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spieletipps (so genannte „Kurztipps") finden auch auf einer Postkarte Platz. Bitte geben Sie ebenfalls an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogramms erstellen und auf CD mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente sowie GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.
8. Cheatprogramme packen wir gern auf unsere Cover-DVD und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
9. Notieren Sie Name und Anschrift nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten, CDs und schriftlichen Unterlagen.

Ihre Tipps & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action
Kennwort: Tipps & Tricks
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
oder per E-Mail an: tipps@pcaction.de

PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Die Redaktion steht Ihnen nach Möglichkeit mit Rat und Tat zur Seite.

Per Eintrag im entsprechenden Genre-Forum auf www.pcaction.de.

Technische Fragen:
09001/101950*

Tipps & Tricks:
09001/101951*

Täglich von 8 bis 24 Uhr!
* Der Anruf kostet 1,86 Euro pro Minute

TIPPS&TRICKS-INDEX

HIER FINDEN SIE DIE SPIELETIPPS DER VERGANGENEN MONATE AUF EINEN BLICK.

TITEL	AUSGABE
Anno 1701	1/07
Bad Day L.A.	10/06, 11/06
Battlefield 2142	12/06
Call of Juarez	11/06
Company of Heroes	11/06, 12/06
Die Siedler 2: Die nächste Generation	10/06
Flatout 2	11/06
Ghost Recon: Advanced Warfighter	8/06
Gothic 2: Die Nacht des Raben	10/06
Gothic 3	12/06, 1/07
Heroes of Might and Magic 5	8/06, 9/06, 10/06
Joint Task Force	11/06
Paraworld	11/06
Prey	9/06
Scarface: The World ist Yours	1/07
Sin Episodes: Emergence	10/06
Spellforce 2: Shadow Wars	6/06
The Da Vinci Code: Sakrileg	8/06
The Elder Scrolls 4: Oblivion	6/06, 7/06, 11/06
Titan Quest	9/06
Tomb Raider: Legend	7/06
World of Warcraft	3/05, 5/05, 6/05, 10/05, 12/05

Hilf mir mal kurz!

»Schon Turnvater Jahn sagte: Sport wagen!«

Need for Speed: Carbon

Geben Sie die Cheats während des **Startbildschirms** oder im **Hauptmenü** ein, um die genannte Wirkung zu erzielen.

Cheat	Wirkung
Canyonalltheway	Alle Strecken verfügbar
friendlyheadlocksapplied	Unendlich viel Knete für das Team
nosforeverever	Unbegrenzt Nitro
slowitdownwhenyouwant	Unbegrenzt Zeitlupe
shinycarsarethebestcars	Chrome freischalten
bigredfiredrive	Feuerwehrauto im Quick-Race-Modus
watchoutthebigtruckishere	Müllwagen im Quick-Race-Modus
trashtalking	Rhino im Quick-Race-Modus
guesswhoisback	Corvette Z06 im Quick-Race-Modus
chasingmobile	Corvette Interceptor im Quick-Race-Modus
inthezoneskin	Vinyl freischalten
syntecskin	Vinyl freischalten
cooperlogofreeforyou	Cooper-Logo freischalten
lotsoffreelogos	Jede Menge Logos freischalten
lotsoffreevinyls	Einen Haufen Vinyls freischalten
pharrellvinylgogo	Pharrell-Vinyls freischalten
speed3foryou	Mazda Speed 3 herbeizaubern
givemethedb9	Aston Martin freischalten
givemethechargersrt8	Dodge Charger freischalten

The Ship: Mörder Ahoi

Sie klicken sich in das Optionsmenü und aktivieren die Konsole, die Sie mit der **^-Taste** öffnen. Geben Sie **sv_cheats 1** ein, um den Cheat-Modus zu aktivieren. Jetzt stehen Ihnen die folgenden Codes zur Verfügung:

Cheat	Wirkung
god	Gott-Modus an/aus
buddha	Unsterblich
noclip	Ghost-Modus
ship_security_disable 0/1	Sicherheitssysteme an/aus
ship_enable_bots 0/1	Bots (vom Computer gesteuerte Spielfiguren) an/aus
bot_kill	Alle Bots sterben
ship_give_all_weapons_shoot	Alle Schusswaffen freischalten
ship_give_all_weapons_slash	Alle Hiebwaffen freischalten
ship_give_all_weapons_stab	Alle Stichwaffen freischalten
ship_give_all_weapons_bludgeon	Kleine Schlagwaffen freischalten

Armed Assault

Sie kriegen im Einzelspieler-Modus in einer Tour die Kugeln um die Ohren gepfeffert und kommen nicht weiter? Dann halten Sie einfach die **Minus-Taste** auf dem Nummernblock und die linke **Shift-Taste** gleichzeitig kurz gedrückt. Loslassen und Folgendes eingeben:

Cheat	Wirkung
Life	Sie sind unverwundbar
Endmission	Ab zur nächsten Mission

Alarm für Cobra 11: Nitro

Taufen Sie Ihr **Profil** auf die angegebenen Namen – prompt erhalten Sie die entsprechende Wirkung. Sie können die Cheats auch kombinieren.

Profilname	Wirkung
HIGH END	Alle Missionen freischalten
CHEATER	Alle Strecken und Fahrzeuge

Gothic 3: Tiercheats

Mit Hilfe dieser Cheats zaubern Sie sich im Handumdrehen jede Menge Biester auf den Bildschirm. Vielen Dank an unseren Vorzeige-Leser Martin Günter aus Wismar, der uns diese Codes geschickt hat.

Öffnen Sie die Datei **Gothic3/ini/ge3.ini** mit einem beliebigen Editor. Suchen Sie die Zeilen
[Game]
TestMode=false und ändern Sie sie in
[Game]
TestMode=true ab
Nun können Sie mit der **^-Taste** die Konsole öffnen und mit dem **Spawn-Befehl** die gewünschte Kreatur herbeizaubern. Beispiel: **spawn Bloodfly** erschafft eine Blutfliege. Es folgen alle Viecher, die Sie mit dem Befehl herbeischummeln können.

Brehms Tierleben:
Alligator, Bison, Blackgoblin, Blacktroll, Bloodfly, Boar, Chicken, Cow, Demon, Dragon, Firegolem, Firewaran, Gargoyle, Goblin, Golem, Icegolem, Icewolf, Lion, Lioness, Lurker, Meatbug, Minecrawler, Minecrawlerwarrior, Mummy, Ogre, Pig, Rabbit, Rhino, Ripper, Sabertooth, Sandcrawler, Scavenger, Schakal, Shadowbeast, Skeleton, Snake, Snapper, Swamplurker, Troll, Turtle, Vulture, Waran, Wolf.

AUF DVD VOLLVERSION

Neverwinter Nights

Hier ein paar Tricks, die Ihnen die Monsterhatz wesentlich erleichtern. Suchen Sie die Datei **nwnplayer.ini** und editieren Sie sie wie folgt. Ersetzen Sie in den Zeilen

Single Player Enforce Legal Characters=1
und
Single Player ItemLevelRestrictions=1

die **1** jeweils durch eine **0**.
Sie starten das Programm und beginnen ein Spiel. In der **Chatzeile** können Sie nun die Cheats aktivieren, indem Sie Folgendes eingeben:

DebugMode 1

Jetzt stehen Ihnen diese Befehle zur Verfügung (**x** durch einen Zahlenwert ersetzen):

Cheats	Wirkung
## ModAge x	Alter ändern
## ModAttackBase x	Angriffswert ändern
## ModSTR x	Stärke ändern
## ModDEX x	Geschicklichkeit ändern
## ModCON x	Konstitution ändern
## ModINT x	Intelligenz ändern
## ModWIS x	Weisheit ändern
## ModCHA x	Charisma ändern
## ModSaveFort	Rettungswurf „Fortification" ändern
## ModSaveReflex	Rettungswurf „Reflex" ändern
## ModSaveWill	Rettungswurf „Will" ändern
## ModSpellResistance x	Widerstandskraft gegen Zauber ändern
## SetAge x	Alter auf x setzen
## SetAttackBase x	Angriffswert auf x setzen
## SetSave	Save auf x setzen
## SetSTR x	Stärke auf x setzen
## SetDEX x	Geschicklichkeit auf x setzen
## SetCON x	Konstitution auf x setzen
## SetINT x	Intelligenz auf x setzen
## SetWIS x	Weisheit auf x setzen
## SetCHA x	Charisma auf x setzen
## SetSpellResistance x	Widerstandskraft gegen Zauber auf x setzen
## GiveXP x	x Erfahrungspunkte erhalten
## GiveLevel x	Erfahrungslevel auf x setzen
## dm_givegold x	x Gold erhalten
## dm_god	Unverwundbarkeit (Gott-Modus)

Anschließend schalten Sie den Cheat-Modus mit **##DebugMode 0** wieder ab, da sonst Probleme auftreten können.

Warhammer: Mark of Chaos

Drücken Sie während des Spiels die **Eingabe-Taste** und geben Sie die Cheats ein. Danach mit der **Eingabe-Taste** bestätigen und schon geht's ab.

Cheat	Wirkung
Army Creep	Unverwundbarkeit der angewählten Einheit
Irresistible Force	Zauber stehen sofort wieder zur Verfügung
Strong Wind	Mana-Regen
Love the Gelt x	Den Gold-Betrag x herzaubern

Armed Assault

Monatlich versorgen wir Sie mit Top-Tipps – dabei darf der realistische Taktik-Shooter *Armed Assault* nicht fehlen. Wir geben auch Hilfestellung für die schwierigsten Einzelspielermissionen.

GRUNDLAGENTIPPS

Wenn Sie folgende Ratschläge berücksichtigen, fallen Ihnen die Einzelspielermissionen mit Sicherheit leichter.

Die richtigen Spieleinstellungen

Armed Assault ist ein regelrechter Hardware-Fresser. Mit allen Details sieht der Shooter zwar schöner aus, neigt aber zu häufigen Ruckeleinlagen. Deshalb verzichten Sie lieber auf allzu viel grafischen Firlefanz und wählen stattdessen eine höhere Auflösung. So lassen sich die Feinde schneller ausfindig machen und Sie können wesentlich genauer zielen. Achtung: Wenn Sie die Sichtweite höherstellen wollen, sollten Sie auf jeden Fall ein fortgeschrittener Spieler sein, denn sobald die Sicht besser ist, haben die Gegner offensichtlich Zielwasser getrunken und ballern Sie sogar mit einer Handwumme aus unglaublichen Distanzen ins Jenseits. Um Frustanfälle zu vermeiden, belassen es Anfänger vorerst besser bei der Grundeinstellung. Solange es in Nachtmissionen nicht stockfinster ist, hellen Sie das Bild per Gammawert im Optionsmenü auf. Das Nachtsichtgerät schränkt den Ausblick stark ein und taucht die Umgebung in eine hässliche Optik. Sie sollten es wirklich nur benutzen, wenn Sie die Hand vor Augen nicht mehr sehen können.

Guter Pfadfinder

Wenn Sie in einer Mission partout nicht weiterkommen, nützt es nichts, die Sache auf Biegen und Brechen doch noch meistern zu wollen. Das kostet fast immer nur Zeit und Nerven. Versuchen Sie lieber, die Aufgabe von einer anderen Seite anzugehen. Häufig bringt Sie eine versteckte Route in eine taktisch vorteilhafte Position. Außerdem ist es oft angebracht, die eigenen Leute kurzzeitig sich selbst zu überlassen und die Feinde im Alleingang zu flankieren. Immer wieder kommt es vor, dass Sie bei diesen Streifzügen über optimale Scharfschützen- beziehungsweise Raketenwerfer-Positionen stolpern. Befehlen Sie den entsprechenden Soldaten dort Stellung zu beziehen – schon kann sich das Blatt zu Ihren Gunsten wenden.

Machen Sie Meldung

Teilen Sie entdeckte Feinde unbedingt Ihrem Team mit. Das funktioniert am besten mithilfe der Meldefunktion des Scharfschützengewehrs oder des Fernglases. Auf diese Weise setzen Sie Ihre Kameraden gezielt auf einzelne Objekte an und stellen sicher, dass sie auch mehrere Objekte zeitgleich angreifen. Wenn Sie schlecht mit Ihrer Einheit kommunizieren, kommt es immer wieder vor, dass Ihre Männer zwei Raketen auf ein und denselben Panzer abfeuern, während ein anderer unbehelligt näherrückt. Ein in der Regel missionsentscheidender Fehler.

Sagen Sie, wo's langgeht

Die richtige Teamstrategie ist DER Schlüssel zum Erfolg. Versorgen Sie Ihren Haufen ständig mit Anweisungen, besetzen Sie strategisch wichtige Punkte mit Ihren Scharfschützen oder Raketenwerfern und wenden Sie je nach Situation unterschiedliche Kampfmodi an. Falls Sie auf weiter Flur attackieren, macht sich eine Linie gut, da alle Soldaten auf gleicher Höhe stehen und auf breiter Front angreifen. Achten Sie darauf, dass der Abstand zwischen den Kämpfern so hoch ist, dass feindliche Granaten beziehungsweise Artilleriegeschosse nicht mehrere Kameraden auf einmal in den virtuellen Tod reißen. In Städten hingegen führt eine Linienformation zu großen Problemen, da die KI-Jungs oft nicht clever genug sind, den Weg allein zu finden und blindlings ins Feindfeuer rennen. Hier empfiehlt sich eine Kolonne oder aber die Keilformation (bei großen Straßen).

Spät schießen

Am sichersten ist es, sich dem Feind verdeckt zu nähern, statt in Rambo-Manier bereits von Weitem wild zu ballern. Bei einem solchen Vorgehen verraten Sie dem Gegner nur Ihre Stellung und gewähren ihm Zeit, sich auf Sie einzustellen. Berechnen Sie die Route der Feinde voraus und legen Sie sich mit der gesamten Bande auf die Lauer. Geben Sie unbedingt den Befehl, dass niemand einfach losfeuern darf. Sobald die Gegner so nahegekommen sind, dass Sie sicher treffen, geben Sie Feuerbefehl. Damit feindliche Nachzügler Sie nicht im Nachhinein niederstrecken, bleiben Sie nach dem Angriff in Deckung und lassen einen Ihrer Kumpels das Terrain inspizieren. Falls dem Kerl keine Kugeln um die Ohren fliegen, verlassen Sie geschlossen die Deckung und nehmen auf der Stelle Formation ein.

Leichenschmaus

Prüfen Sie, ob Sie vor der Mission eine andere Waffe wählen können, denn häufig ist die voreingestellte Wumme nicht gerade das Gelbe vom Ei. Außerdem haben Sie während der Mission mehrere Möglichkeiten, um an bessere Ausrüstungsgegenstände zu gelangen:

- Durchsuchen Sie gefallene Soldaten nach Granaten, Munition und Schusswaffen.
- Oft gibt es im Terrain versteckte Munitionskisten und Waffenschränke. Meist befinden die sich in feindlichen Lagern.
- Manchmal entdecken Sie in den Levels versteckte, herrenlose Fahrzeuge. Die beherbergen in vielen Fällen Kisten mit Munition oder Granaten. Wenn

Bei Problemen sollten Sie hektische Steuerbewegungen unbedingt vermeiden und nicht zu schnell fliegen. Im Notfall aktivieren Sie den automatischen Schwebeflug.

Hauptmission: Die Schlacht von Somato. Nachdem Sie die Infanteristen erledigt haben, positionieren Sie die Panzerabwehr-Jeeps nebeneinander auf der Straße.

das Fahrzeug noch funktioniert, ist das natürlich die nützlichste Entdeckung. Einsteigen bitte!

MISSIONSTIPPS

Einige Aufgaben treiben sogar alte *Operation Flashpoint*-Hasen in den Wahnsinn. Wir haben die knifflig sten Stellen für Sie zusammengetragen – gutes Gelingen!

Der Anfang

Die ersten Aufgaben sind selbsterklärend und ziemlich simpel. Achten Sie darauf, dass Sie in „Scharfschütze und Konvoi" auf den Turm klettern und die Feinde im Liegen erledigen. Nicht vergessen: den höchsten Vergrößerungsfaktor wählen und mit der rechten Maustaste die Luft anhalten. In der Mission „Patrouille" bringt es nichts, stundenlang durch die Gegend zu latschen. Kraxeln Sie auf den Schlot und beobachten Sie von dort die Umgebung. Die Feinde kommen
- vom Dorf her die Straße entlang
- aus dem Wald, genau hinter der entgegengesetzt liegenden Ecke des Lagers und der Ecke rechts davon.

Nebenmission: Das Hotel

Es gibt eine wesentlich einfachere Möglichkeit, als sich mit dem Scharfschützengewehr auf die Lauer zu legen und den Offizier aus großer Distanz zu erledigen: Wählen Sie zu Beginn der Mission eine Automatikwumme und lassen Sie das Scharfschützengewehr links liegen. Jetzt schnappen Sie sich den Jeep, der im Süden des Dorfes führerlos herumsteht. Umfahren Sie großzügig das feindliche Lager und brettern Sie den Berg hinab zur Straße. Benutzen Sie den Hügel als Deckung und nähern Sie sich dem Hotel bis auf rund 230 Meter. Nun heizen Sie gen Süden und warten in der Nähe der Straße, wo nach kurzer Zeit die Zielperson um die Kurve kommt. Nehmen Sie die beiden Vehikel mit dem MG in Empfang, wobei Sie zuerst auf den bewaffneten Wagen feuern. Nach getaner Arbeit jagen Sie im großen Bogen querfeldein zum Fluchtpunkt. Legen Sie sich auf dem Rückweg mit niemanden an.

Nebenmission: Reinigungsoperation

Übernehmen Sie unbedingt die Führungsrolle, denn die KI-Offiziere neigen zu Frontalangriffen, die nahezu immer scheitern.

Hauptmission: Die Schlacht von Somato

Im ersten Gefecht dürfen Sie keines Ihrer Panzerabwehrfahrzeuge verlieren. Sonst haben Sie im weiteren Verlauf der Mission so gut wie keine Chance mehr. Befehlen Sie jeweils zwei Männern, in die beiden Jeeps mit den Panzerabwehrraketen einzusteigen. Sie selbst und der Rest der Meute nehmen im Geländewagen mit dem MG Platz. Sobald Sie auf den feindlichen Fahrzeugverband treffen, weisen Sie den Jeeps ihre Ziele zu und lassen die KI-Jungs die Drecksarbeit erledigen. Danach brettern Sie zur nächsten Wegmarkierung und erledigen die Infanteristen mit dem MG. Ihre Jeep-Truppe darf hier keinesfalls die wertvolle Raketenmunition verschwenden. Sobald sich nichts mehr rührt, warten Sie ab, bis der Konvoi gemeldet wird. Stellen Sie die Panzerabwehr-Jeeps nebeneinander auf (siehe Bild rechts auf Seite 127). Beziehen Sie mit einem Panzerabwehrschützen Position auf einem der Hügel und melden Sie die Feinde mit der Meldefunktion des Fernglases an Ihre Belegschaft. Nun fahren die drei Panzer direkt in die Falle. Greifen Sie nicht mehr aktiv ein, erteilen Sie aber Befehle an Ihre Truppe. Danach nichts wie ab zum letzten Punkt.

Hauptmission: Geprügelter Hund

Bei dieser Aufgabe halten Sie immer schön den Kopf unten und verlassen sich hauptsächlich auf Ihre Kameraden. Im ersten Teil des Levels beziehen Sie Stellung bei den Munitionskisten und beharken die Feinde aus sicherer Deckung. Sobald der Befehl kommt, folgen Sie dem Anführer und brettern im Transporter zum zweiten Teil der Mission. Hier folgen Sie Ihrer Truppe und geben von hinten per Fernglas Zielzuweisungen. Die Gegner tauchen in Höhe der Kirche auf. Nehmen Sie Ihren Kameraden einige Feinde mit dem Scharfschützengewehr ab. Sobald der Rückzugsbefehl erfolgt, schicken Sie die komplette Truppe zum Transporter – fertig.

Hauptmission: Zurückeroberung

Hier zerstören Sie möglichst schnell die Luftabwehr, damit die Cobras in Aktion treten können.

Hauptmission: Dolores

Damit die Brücke auch tatsächlich zusammenbricht, platzieren Sie die fünf Sprengladungen unmittelbar bei den Sollbruchstellen. Die finden Sie, indem Sie leicht schräg auf die Fahrbahn sehen und wie einst Christoph Daum nach feinen Linien Ausschau halten.

Hauptmission: Im Feindgebiet

Bei dieser Mission handelt es sich um einen kurzen, aber heftigen Angriff. Bleiben Sie in Deckung! Primärziele sind die anrollenden Panzerfahrzeuge. Rüsten Sie sich zu Beginn unbedingt mit Panzerabwehrraketen bei der Befestigungsanlage aus und geben Sie Zielanweisungen an Ihre Kollegen. Fordern Sie Artillerieunterstützung an. Sobald die Panzer erledigt sind, verlangen Sie nach Scharfschützen, die sich ums Fußvolk kümmern. Einzelheiten entnehmen Sie dem Bild unten links auf dieser Seite.

Hauptmission: Finaler Countdown

Greifen Sie nicht frontal an – flankieren Sie die Gegner! Dazu laufen Sie langsam in Kolonnenformation die Straße geradeaus und biegen erst hinter den Häusern nach links in den Feldweg. Nun gehen Sie so wie unten im Bild rechts beschrieben vor. In Ihrer ehemaligen Kaserne am Ende der Mission befinden sich übrigens keine Feinde. Hinweis: Der BRDM-2 weiter im Süden ist für gewöhnlich unbesetzt. Lassen Sie Ihre Truppe einsteigen!

Hauptmission: Finaler Countdown – Tsunami

Der einfachste Weg, die finale Aufgabe zu meistern, ist ein Luftangriff mit der Cobra-Besatzung. Verwenden Sie die Hellfire-Raketen gegen die T72 und die Schützenpanzer. Anschließend drehen Sie noch ein paar Runden und feuern mit dem MG über das Lager – Sieg! Ralph Wollner

Hauptmission: Im Feindgebiet. Die Panzerwelle kommt die Straße über den Hügel entlang (1). Sie holen sich den Raketenwerfer (2), verschanzen sich (3) und behalten die Kuppe im Auge (4).

Hauptmission: Finaler Countdown. Während Sie den Schützenpanzer ausschalten (1), hebt ein Scharfschütze das MG-Nest (2) aus.

Runaway 2

In diesem Adventure muss Brian seine Freundin Gina wiederfinden. Da die Rätsel oft schwer wie Luciano Pavarotti sind, helfen wir Ihnen auf die Sprünge.

KAPITEL 1

Hol sie dir alle!

Zu Beginn finden Sie im Flugzeugwrack eine Haarspange. Damit klemmen Sie einen Hebel fest, der sich links des Steuerknüppels befindet. Schon bleibt die Luke an der Flugzeugnase geöffnet. Zudem gibt es im Cockpit ein Fernglas und Whiskey – nehmen Sie beides an sich. Im Innenraum finden Sie in einer Kiste jede Menge Spielzeughunde, davon packen Sie einen ein.

Noch mehr Utensilien

Sobald Sie das Flugzeug verlassen, sehen Sie, wie Ottos Führerschein vom Himmel segelt. Sie werfen noch einen Blick in die Luke vorn am Flugzeug. Dort finden Sie Anti-Rutsch-Spray, einen Wassertank und ein Werkzeug, das aussieht wie eine Kurbel. Wenn Sie mit dem Fernglas auf die Baumkronen blicken, wo der Führerschein herkam, erspähen Sie einen Rucksack, doch dazu später mehr ...

Mach den Affen betrunken

Gehen Sie nach rechts zum nächsten Bildschirm. Mit dem Anti-Rutsch-Spray können Sie an dem Felsen hinaufklettern. Bei der Überquerung des Baumstamms stößt Sie jedoch jedes Mal ein Affe hinunter. Füllen Sie den Spielzeughund mit Wasser und stellen Sie ihn an die Stelle, an der der Affe zu Beginn saß. Der Hund sondert die eingefüllte Flüssigkeit ab und der Affe leckt sie auf. Nun füllen Sie den Hund mit Whiskey, der Affe besäuft sich und der Weg über den Baumstamm ist frei. Auf der anderen Seite geht es jedoch noch nicht weiter.

Kleiner Schweißer

Zuerst müssen Sie Ottos Brille aus dem Treibsand fischen, dafür nimmt Brian einen Ast auf. Sobald Sie die Brille haben, finden Sie im Flugzeug auch eine Glasscherbe. Durchtrennen Sie damit das Gummiband der Pilotenbrille. Nun bauen Sie mit dem Gummiband und dem Ast eine Schleuder. Damit schießen Sie auf die Baumkronen, wo zuvor Ottos Führerschein rumflatterte. Im Rucksack finden Sie einen zerbrochenen Schlüssel. Verbinden Sie die Lupe, die Sie ebenfalls im Flugzeug finden, mit dem kurbelartigen Werkzeug. Stecken Sie diese Konstruktion in den Boden bei den Sonnenstrahlen rechts vom Flugzeug und legen Sie den Schlüssel unter das gebündelte Sonnenlicht. Auf diese Weise schweißen Sie den Schlüssel zusammen und können nun das Fach im Flugzeug öffnen. Dort finden Sie Schneeschuhe, mit denen sich die einsturzgefährdete Brücke überqueren lässt.

KAPITEL 2

Schriftverkehr

Das Gespräch mit dem Colonel zu Beginn verläuft nicht sehr erfolgreich. Gehen Sie nach rechts in Richtung Strand. Sprechen Sie die Bardame Lokelani an. Nachdem Sie sich den Strand genauer angesehen haben, sprechen Sie noch einmal mit ihr. Nehmen Sie die Tafel und die Kreide mit, um mit dem schweigenden Kapuzenmann Joshua zu kommunizieren. Um das Kabel unter der Hütte herausziehen zu können, schmieren Sie es mit der Butter ein, die Sie bei dem Container in der Nähe des Kellereingangs (an der linken Vorderseite des Einkaufszentrums Seafood Kahuna) finden.

Seilspiele

Benutzen Sie das Kabel mit dem Brett am Kellereingang. Reden Sie mit O'Connor, dem dämlichen Soldaten auf der Rückseite der Kahuna. Er will ein Seil. Nun gehen Sie zu Kai und Knife, die Sie in Alaula finden. Reden Sie mit beiden und nehmen Sie das Seil und das Babyspray vom Boden. Am Steg finden Sie eine Werkzeugkiste. Um das Auto unbemerkt entwenden zu können, geben Sie O'Connor das Seil. Er will damit auf den Baum klettern – und Sie können das Foto aus dem Buch nehmen. Danach legen Sie mit dem Jeep den Eingang zum Keller frei.

KAPITEL 3

Foto-Shooting

Ergreifen Sie die Kamera und das Klebeband und kombinieren Sie beides miteinander. Nachdem Sie den Raum verlassen und mit dem Soldaten gesprochen haben, erhalten Sie einen Brief mit einem Ring darin, den Sie einsacken. Mit dem Ring öffnen Sie den Koffer auf dem Schreibtisch und packen sämtliche Gegenstände ein, unter anderem ein Gedächtnis-Löschgerät namens Neuralisator. Die Schlüsselkarte benutzen Sie für den Würfel. Der löst sich auf – eine Kugel wird sichtbar. Die ist zu schwer, um sie zu heben. Erst nachdem Brian die Murmeln eingesetzt hat, die aus dem Neuralisator gekullert sind, kann Brian die Kugel mithilfe des Handschuhs benutzen. Nun sprechen Sie wieder mit dem Soldaten. Da dieser mittlerweile unsere Identität kennt, löschen wir sein Gedächtnis mit dem Neuralisator.

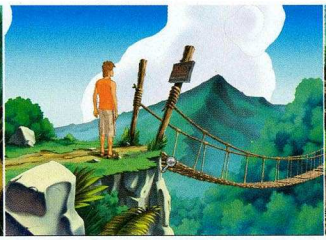
Den Aufzug manipulieren

Im Raum mit dem Würfel probieren Sie ein wenig mit den drei Murmeln herum. Danach schauen Sie sich die Daten auf dem PC an. Sie aktivieren erneut die Kugel und öffnen damit die schwarzen Löcher. Sie strecken Ihren Kopf hindurch und sprechen mit Joshua. Von ihm erhalten Sie Zahnwerkzeuge, mit denen Sie im großen Raum die Plattform manipulieren und so den Aufzug in Betrieb setzen.

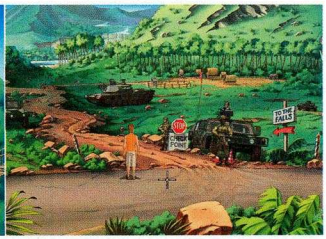
Ende des zweiten Kapitels

Oben angekommen, untersuchen Sie die nähere Umgebung. Bei der Leiche finden Sie ein Seil, das Sie aufnehmen. Der Protagonist Brian untersucht auch die Tasche. Etwas weiter rechts sind Sie stiller Zeuge eines längeren Gesprächs zwischen Tarantula und dem Colonel aus dem Militärcamp. Danach geht es zurück zur Leiche. Sie nehmen den Hut, stecken die Spinne in die Tüte und mischen das Gift hinein.

Um zu verhindern, dass sich die Luke an der Flugzeugnase ständig wieder schließt, klemmen Sie eine Haarspange unter einen Hebel.



Die instabile und damit gefährliche Hängebrücke können Sie nur mit den Schneeschuhen aus dem Flugzeug überqueren.



Das Militärcamp ist schwer bewacht. Um Zutritt zu erlangen, ist Maskerade angesagt: Verkleiden Sie sich!

KAPITEL 4

Die Sushi-Diskussion

Sprechen Sie mit dem Bärenforscher. Von ihm erfahren Sie, dass roher Lachs gegen Joshuas Vergiftung hilft. Bringen Sie Joshua dazu, das Zeug zu essen – sushimäßig zubereitet. Fragen Sie den Bärenforscher nach dem genauen Rezept und nehmen Sie ein Blatt der Pflanze neben ihm mit. Der Forscher empfiehlt Ihnen, einen Waldbewohner nach der Zubereitung zu fragen. Sie gehen nach links zu der Hütte und greifen dort alles ab, unter anderem einen Holzscheit, das japanische Bild, die defekte Motorsäge, das Bärenlockmittel und den Hockeyschläger. Haben Sie den ganzen Krimskrams eingepackt, benutzen Sie die Gitarre. Draußen erscheint alsbald der Waldbewohner und Sie kommen mit ihm ins Gespräch. Der Schrat gibt Ihnen die exakten Zutaten für das Sushi. In der Hütte und auf dem Balkon finden Sie Bleichmittel und einen Schlauch.

Die Axt im Walde

Vor der Hütte zerschlagen Sie mit der Axt den Holzscheit, auf diese Weise produzieren Sie Stäbchen. In der Hütte nehmen Sie nun einen Ölkanister. Mit dem Schlauch zapfen Sie von dem Wagen, der vor der Hütte steht, ein wenig Benzin ab. Den abgezweigten Treibstoff vermischen Sie mit dem Öl. Die Mixtur kombinieren Sie mit der Motorsäge, die prompt wieder funktioniert. Sie trennen damit dem Elch auf dem Wagen den Kopf ab und bleichen das Tier. In den vereisten Fluss sägen Sie ein Loch, um Fische zu fangen. Dabei kommt Ihnen ein Bär in die Quere – Bruno ist es nicht.

Starthilfe

Während der Bärenforscher abwesend ist, tauschen Sie die Flaschen mit den Bärenessenzen aus. Sobald der Kauz zurück ist, überzeugen Sie ihn, dass er mit Ihnen versucht, Fische zu fangen. Sie präparieren die Pranke des Bären mit dem Hockeyschläger und schon klappt die Anglerei. Mit sämtlichen Zutaten bewegen Sie sich anschließend zurück zur Hütte und geben alles dem Waldbewohner. Zeit für eine kleine Autoreparatur: Mithilfe des Hockeyschlägers und der Motorsäge kriegen Sie den Pick-up tatsächlich wieder hin.

KAPITEL 5

Botenjunge spielen

Von der Neptunstatue borgen Sie sich erst mal den Dreizack. Benutzen Sie im Anschluss den linken Fahrstuhl und reden Sie mit der Hackerin Sushi. Auf dem Sonnendeck packen Sie einen Spaten und ein wenig Sand. Von Sushi erfahren Sie den Code für die Tür. Dahinter treffen Sie auf eine Frau, mit der Sie einen längeren Dialog führen. Die heiße Schnecke arbeitet als Kamerafrau für einen TV-Abenteurer. Von einem weiteren Nichtspielercharakter erhalten Sie in dem Raum mit der Neptunstatue neue Anweisungen. Danach dürfen Sie einige Male zwischen Rutger und Saturno hin- und herlaufen. Als Belohung kriegen Sie den Helm. Nun gilt es, das Wasser aus dem Tank abzulassen und anschließend das Tor mithilfe des Schrubbers zu öffnen. Dort finden Sie Kabelbinder.

Im Wein liegt die Lösung

Sprechen Sie mit der Kamerafrau und auch mit dem TV-Abenteurer. Die Kabelbinder benutzen Sie, um aus den Schlauchstücken, die Sie rechts in der Ecke des Raumes finden, einen funktionsfähigen Schlauch zu basteln. Die Kameratussi schenkt Ihnen reinen Wein ein, den Sie sich hinter die Binde kippen. Aus den leeren Flaschen, dem Sand und den übrigen Kabelbindern basteln Sie eine provisorische Sanduhr, die Sie dem Techniker überreichen. Belohnung: ein Notizblock. Den geben Sie Dean.

Ende Kapitel 5

In der Nähe des Wassertanks finden Sie eine Säge, mit der Sie ein Stück des Schrubbers lösen. Sie drücken den Knopf neben dem Tank und klettern über die Leiter nach draußen. Die Tür zum Lagerraum ist verschlossen – bitten Sie Saturno um Hilfe. Er händigt Ihnen zwei Magnete aus. Diese benutzen Sie an der Deckenluke – und schon ist Kapitel 5 erfolgreich beendet.

KAPITEL 6

Der Anfang vom Ende

Zu Beginn des sechsten Kapitels nehmen Sie den Briefbeschwerer und den Dolch. Nach dem erfolglosen Versuch, mit dem Dolch den Nagel zu erreichen, wirft Brian der Chronistin die Klinge zu, die ihm hilft. Die Fußfesseln lösen Sie daraufhin mithilfe des Nagels. Nehmen Sie ein Glas vom Tisch und eine der Drachenzungen aus der herumstehenden Vase mit. Draußen finden Sie einige Nüsse, die Sie dem Papagei geben. Drachenzunge und Briefbeschwerer benutzen Sie, um die Tür auf dem Gang zu öffnen. Bei dem Piraten heißt es dann, zwei kleine Prüfungen zu bestehen. Die richtigen Antwort dafür lauten:

1. Long John Silver, 2. Arzt, 3. Schildkrötensurfen, 4. Wobblins und Diego; Wobblins kommt wieder, dann Eclope und Passaromo, schließlich Diego. Für Prüfung Nummer zwei besorgen Sie sich ein Stück Holz vom Balkon. Benutzen Sie den Dolch mit dem Holz. In der Schatzkammer nimmt Ihre Spielfigur den Gegenstand von der Statue in der Mitte und gibt diesen dem Piraten. Nachdem Sie zweimal in die danebenstehende Kiste geschaut haben, erhalten Sie ein Stück Seife. Damit waschen Sie den Affen im Fass und präsentieren das blitzblanke Tier dem Piraten.

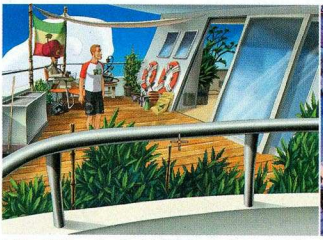
Formalitäten

Aus dem Kabinenschrank erhalten Sie ein noch ausstehendes Formular und der Pirat füllt nun endlich die Flasche mit Grog. Dieser soll aber in die Flasche, die vom Balkon hängt. Um das zu bewerkstelligen, legen Sie das zuvor entwendete Stück Holz zurück unter das Fenster. Nun werfen Sie noch einmal einen Blick in die Schatzkammer, wo Sie alles aufnehmen und schlussendlich einen Trichter finden – damit lässt sich der Grog in die Flasche füllen.

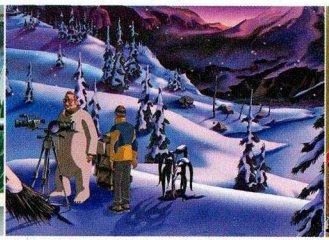
Das Ende ist nah!

Erneut fallen Nüsse herunter, mit denen Sie wieder den Papagei füttern. Dankbar für die kleine Stärkung beginnt der Vogel Ihnen eine Geschichte zu erzählen, bei der Sie genau zuhören und sich gegebenenfalls Notizen machen sollten. Hier erhalten Sie alle Informationen, die Sie benötigen, um den Globus korrekt einzustellen. Da diese Auskünfte von Spiel zu Spiel variieren, können wir Ihnen keine Musterlösung präsentieren. Aber nachdem Sie den Globus perfekt justiert haben, genießen Sie den Abspann – das Spielende ist erreicht.

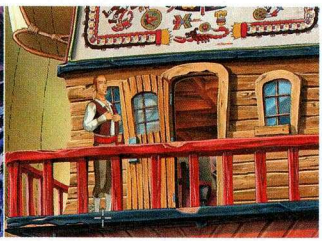
Dennis Blumenthal



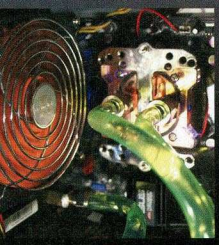
Auf dem Schiff erwarten Sie viele Aufträge, von denen sich einige wiederholen, etwa die mehrmaligen Tauchgänge.



Der Bärenforscher verrät Ihnen, wie Sie die Vergiftung behandeln und von wem Sie das Rezept für Sushi erhalten.



Im sechsten Kapitel gilt es zunächst, den Test eines Piraten zu bestehen, bevor dieser Ihnen Grog verabreicht.

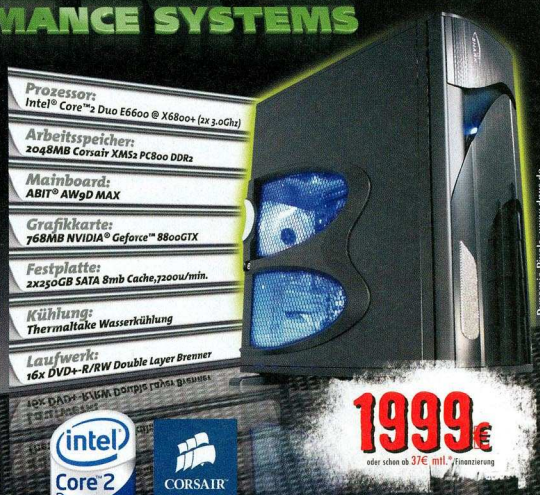


XMX

HIGH PERFORMANCE SYSTEMS

Prozessor: Intel® Core™2 Duo E6600 @ X6800+ (2x 3.0Ghz)
Arbeitsspeicher: 1024MB Corsair XMS2 PC800 DDR2
Mainboard: ABIT® AB9 (Intel 965 Chipsatz) Overclocking
Grafikkarte: 640MB NVIDIA® Geforce™ 8800GTS PCI-E
Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
Kühlung: Thermaltake Wasserkühlung
Laufwerk: 16x DVD+-R/RW Double Layer Brenner

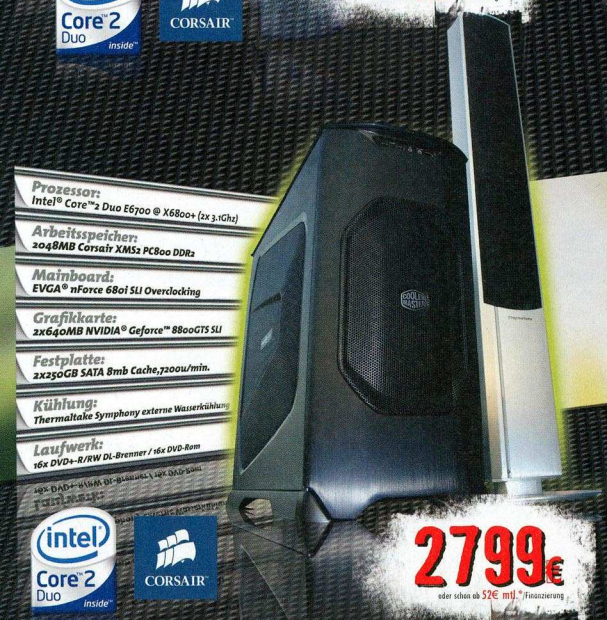
1499€
oder schon ab 27€ mtl.* Finanzierung



Prozessor: Intel® Core™2 Duo E6600 @ X6800+ (2x 3.0Ghz)
Arbeitsspeicher: 2048MB Corsair XMS2 PC800 DDR2
Mainboard: ABIT® AW9D MAX
Grafikkarte: 768MB NVIDIA® Geforce™ 8800GTX
Festplatte: 2x250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
Kühlung: Thermaltake Wasserkühlung
Laufwerk: 16x DVD+-R/RW Double Layer Brenner

1999€
oder schon ab 37€ mtl.* Finanzierung

Dynamic Pixels_www.dpxs.de



Prozessor: Intel® Core™2 Duo E6700 @ X6800+ (2x 3.1Ghz)
Arbeitsspeicher: 2048MB Corsair XMS2 PC800 DDR2
Mainboard: EVGA® nForce 680i SLI Overclocking
Grafikkarte: 2x640MB NVIDIA® Geforce™ 8800GTS SLI
Festplatte: 2x250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
Kühlung: Thermaltake Symphony externe Wasserkühlung
Laufwerk: 16x DVD+-R/RW DL-Brenner / 16x DVD-Rom

2799€
oder schon ab 52€ mtl.* Finanzierung

Prozessor: Intel® Core™2 Quad QX 6700
Arbeitsspeicher: 2048MB Corsair XMS2 PC800 DDR2
Mainboard: EVGA® nForce 680i SLI Overclocking
Grafikkarte: 2x768MB NVIDIA® Geforce™ 8800GTX
Festplatte: 4x250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
Kühlung: Thermaltake Wasserkühlung
Laufwerk: 16x DVD+-R/RW DL Brenner/16x DVD-Rom

3799€
oder schon ab 70€ mtl.* Finanzierung

lahoo.de

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro inkl. der gesetz. MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand. *Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Consumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 9,9%.

Bestellhotline (04465) 944-0

Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar!
Montag-Freitag von 8-19Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

www.lahoo.de/xmx

Brunen IT Distribution OHG · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg

VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG!*

*bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands

Alle PCs werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!

DHL

nur 6.90

zzgl. 6.90€ Nachnahmegebühr.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

intel Core 2 Duo inside

Das neueste Computerspiel „Splinter-Cell Double Agent“ gibt es zu dem jedem Intel® Core™ 2 Duo System GRATIS!

FSK 16

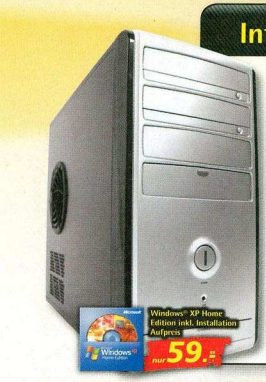
© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Double Agent, Sam Fisher, the Soldier Icon, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

Intel® Core™ 2 Duo E6600

- Prozessor: Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6600 (2x2.40 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB Corsair DDR2-RAM PC667
  optional auch als PC800 + 79.99€
- Mainboard: MSI® P965 Neo
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB ATI® Radeon® X1950Pro
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner,
- Gehäuse: 350W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1xPCI-E x16, 2xPCI-E x1
  7.1 Kanal Sound, 5xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

999.- € oder Finanzkauf ab 18€/mtl.*

Art-Nr. 3913



Intel® Pentium® D 820

- Prozessor: Intel® Pentium® D Prozessor 820 (2x2.8 Ghz)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 512MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: ASUS® P5VD2-MX
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 64MB Onboard Shared Memory
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 300W Edler Compucase Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1,
  5.1 Kanal Sound, LAN, 4xSATA/Raid, Front USB

Windows® XP Home Edition inkl. Installation Aufpreis nur 59.-

399.- € oder Finanzkauf ab 7€/mtl.*

Art-Nr. 3922

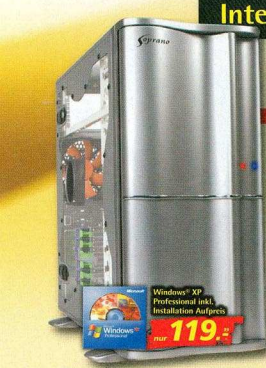
AMD Athlon™ 64 3800+

- Prozessor: AMD Athlon™ 64 3800+ AM2
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB Corsair DDR2-RAM PC667
  optional auch als PC800 + 79.99€
- Mainboard: MSI® K9N6SGM-V
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 128MB NVIDIA® GeForce™ 6100 Onboard
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1,
  7.1 Kanal Sound, LAN, 2xSATA/Raid, Front USB

Windows® XP Professional inkl. Installation Aufpreis nur 119.-

499.- € oder Finanzkauf ab 9€/mtl.*

Art-Nr. 3819



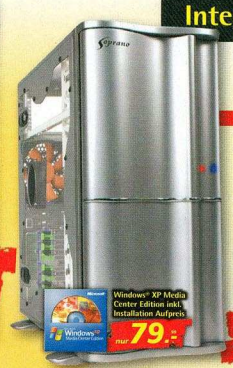
Intel® Core™ 2 Duo E6300

- Prozessor: Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6300 (2x1.86 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB Corsair DDR2-RAM PC667
  optional auch als PC800 + 79.99€
- Mainboard: ASUS® P5VD2-MX
- Festplatte: 160GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB NVIDIA® GeForce™ 7600GT
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1,
  5.1 Kanal Sound, LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

Windows® XP Professional inkl. Installation Aufpreis nur 119.-

699.- € oder Finanzkauf ab 13€/mtl.*

Art-Nr. 3891



Intel® Core™ 2 Duo E6400

- Prozessor: Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6400 (2x2.13 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB Corsair DDR2-RAM PC667
  optional auch als PC800 + 79.99€
- Mainboard: ASUS® P5VD2-MX
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB NVIDIA® GeForce™ 7900GS
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1,
  5.1 Kanal Sound, LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

Windows® XP Media Center Edition inkl. Installation Aufpreis nur 79.-

799.- € oder Finanzkauf ab 14€/mtl.*

Art-Nr. 3935

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro inkl. der gesetzl. MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand. *Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Consumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 9,9%.

Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar!
Montag-Freitag von 8-19Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

Tel. (04465) 944-0

Brunen IT Distribution OHG · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg

l@hoo.de

Entscheiden Sie sich für Windows® XP Media Center Edition/Professional und Sie erhalten ein kostenloses Upgrade auf Windows® Vista™*

Windows Vista
*zzgl. Bearbeitungsgebühren inkl. Verpackungs- und Versandkosten.

Microsoft GOLD CERTIFIED Partner

Windows® XP Home Edition inkl. Installation Aufpreis nur 59.-

Windows® XP Media Center Edition inkl. Installation Aufpreis nur 79.-

Windows® XP Professional inkl. Installation Aufpreis nur 119.-

Intel® Core™2 Quad QX6700

- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor QX6700
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: EVGA® nForce 680i SLI 775
- Festplatte: 2x250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x768MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTX SLI
- Laufwerk: 16xDL DVD+-R/RW-Brenner LS, 16xDVD-Rom
- Gehäuse: 900W Coolermaster Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, 6xSATA/Raid, 2xGigabit LAN, Front USB

3699.- € oder Finanzkauf ab 68€/mtl.*
Art-Nr. 3942

Das neueste Computerspiel "Splinter-Cell Double Agent" gibt es zu jedem Intel® Core™2 Duo PC GRATIS

© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Double Agent, Sam Fisher, the Soldier Icon, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

Intel® Core™ 2 Duo E6600

- Prozessor: Intel® Core® 2 Duo Prozessor E6600 (2x2.40 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB Corsair DDR2-RAM PC667 optional auch als PC800 + 99.99€
- Mainboard: MSI® P965 Neo
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 7950GT
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1xPCI-E x16, 2xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 5xSATA/Raid, Head USB

Windows® XP Media Center Edition inkl. Installation Aufpreis nur 79.-

1199.- € oder Finanzkauf ab 22€/mtl.*
Art-Nr. 3937

Intel® Core™ 2 Duo E6600

- Prozessor: Intel® Core® 2 Duo Prozessor E6600 (2x2.40 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB Corsair DDR2-RAM PC667 optional auch als PC800 + 99.99€
- Mainboard: MSI® P965 Neo
- Festplatte: 320GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 640MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTS
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1xPCI-E x16, 2xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 5xSATA/Raid, Head USB

Windows® XP Professional inkl. Installation Aufpreis nur 119.-

1499.- € oder Finanzkauf ab 27€/mtl.*
Art-Nr. 3961

Intel® Core™ 2 Duo E6600

- Prozessor: Intel® Core® 2 Duo Prozessor E6600 (2x2.40 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB Corsair DDR2-RAM PC667 optional auch als PC800 + 99.99€
- Mainboard: MSI® P965 Neo
- Festplatte: 500GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 768MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTX
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1xPCI-E x16, 2xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 5xSATA/Raid, Head USB

Windows® XP Home Edition inkl. Installation Aufpreis nur 59.-

1699.- € oder Finanzkauf ab 31€/mtl.*
Art-Nr. 3938

Intel® Core™ 2 Duo E6600

- Prozessor: Intel® Core® 2 Duo Prozessor E6600 (2x2.40 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Thermaltake® Golden Orb 2
- Arbeitsspeicher: 1024MB Corsair DDR2-RAM PC667 optional auch als PC800 + 79.99€
- Mainboard: EVGA nForce 680i SLI 775
- Festplatte: 320GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x640MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTS
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, 6xSATA/Raid, 2xGigabit LAN, Head USB

Windows® XP Media Center Edition inkl. Installation Aufpreis nur 79.-

2399.- € oder Finanzkauf ab 44€/mtl.*
Art-Nr. 3939

Dynamic Pixels www.dpxs.de

Es gelten ausschließlich unsere AGB, die wir Ihnen gerne zustellen. Markennamen und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung.
*Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Consumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 9,9%.

... weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop!

Microsoft GOLD CERTIFIED Partner

www.lahoo.de

HARDWARE

TEST: GEFORCE 8800 GTX/GTS

Tabellenführer

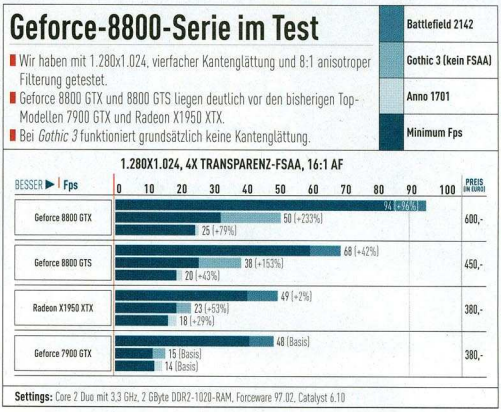
Alle wichtigen Infos zu Nvidias neuen Top-Grafikkarten gaben wir bereits im vergangenen Monat an Sie weiter. Nun reichen wir den Spiele-Härtetest nach.

GRAFIK | 600 Euro kostet die Geforce 8800 GTX, die GTS-Variante gibt es ab 450 Euro – sind die beiden Grafikkarten ihr Geld wert? Wir haben mit *Gothic 3*, *Anno 1701* und *Battlefield 2142* getestet. Die Ergebnisse finden Sie im Benchmark-Diagramm rechts. Die wichtigsten Hardware-Fakten im Überblick: Beide Karten unterstützen Direct3D 10 und nutzen zusammengefasste Shader-Einheiten (unified Shader). Die GTX-Version taktet mit 575/900, die GTS-Karte mit 500/800 Megahertz (Chip/Speicher). Daniel Möllendorf

Info: www.nvidia.de

Geforce-8800-Serie im Test

- Wir haben mit 1.280x1.024, vierfacher Kantenglättung und 8:1 anisotroper Filterung getestet.
- Geforce 8800 GTX und 8800 GTS liegen deutlich vor den bisherigen Top-Modellen 7900 GTX und Radeon X1950 XTX.
- Bei *Gothic 3* funktioniert grundsätzlich keine Kantenglättung.



Settings: Core 2 Duo mit 3,3 GHz, 2 GByte DDR2-1020-RAM, Forceware 97.02, Catalyst 6.10

RAZER DEATH ADDER/TAIPAN

Maus und braus

Bei der Spielermaus Habu hat Razer mit Microsoft zusammengearbeitet. Nun kommen wieder eigene Modelle.

EINGABEGERÄTE | Laut unbestätigten Quellen soll die Death Adder wie die Habu auf der Technik der bekannten Razer-Maus Copperhead (Laser, 2.000 Dpi) basieren. Mit dabei: Ein Speicher für Tastenprofile. Ebenfalls neu ist die Taipan. Diese soll angeblich die erste kabellose Maus von Razer sein. Technische Informationen und Erscheinungsdaten sind bisher allerdings noch nicht bekannt. Lars Craemer

Info: www.deathloomsnear.com

Optisch erinnert die neue Death Adder (Foto) an die Habu. Das Razer-Logo und das Mausrad leuchten blau.

R600

Champion-Chip

Gerüchteköche im Internet berichten von Vorserien-Grafikkarten mit Atis kommendem Direct3D-10-Chip R600.

GRAFIK | Vorab-Platinen mit dem R600 sollen bereits an Spiele-Entwickler herausgegangen sein, um Kompatibilität und Leistung neuer Titel zu prüfen. Die Platinen sind aktuell angeblich noch größer und nehmen mehr Leistung auf als die Geforce 8800 GTX. Bis zur finalen Version arbeiten die Verantwortlichen am Design und wollen den Stromhunger dämpfen. Auch soll es einen Ein-Gigabyte-Grafikspeicher mit 512-Bit-Anbindung geben. Carsten Spille

Info: ati.amd.com/de

Uns sind Fotos von Atis kommendem Top-Grafikchip R600 in die Hände gefallen. Die Versionsnummer ist bewusst geschwärzt.

GEWINNSPIEL

Lange Leitung

PC ACTION und Sipgate verlosen ein VoIP-Telefon und fünfmal die VoIP-Flatrate.

Telefonieren über die Internetleitung: Sipgate spendiert einmal das VoIP-Telefon (Voice over IP = Sprache per IP-Adresse) Gigaset S450 von Siemens und fünf VoIP-Flatrates für sechs Monate. Info: https://secure.sipgate.de/user/tariffoption_flat.php

Was brauchen Sie für Voice over IP?
a) Internetleitung
b) USB-Kabel
c) Gartenschlauch

Die genauen Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 22.

EAX UND WINDOWS VISTA

Jetzt ist Stillzeit

Bei *Call of Duty 2* (Screenshot) lässt sich unter Windows Vista zwar EAX-Sound wählen. Das Spiel schaltet aber automatisch wieder zurück.

Pech für Soundblaster-Besitzer: Bei Windows Vista ist es nicht möglich, EAX-Effekte per Directsound-3D-Schnittstelle zu erzeugen.

SOUND | Fast alle aktuellen Spiele nutzen Directsound – wer auf Vista umsteigt, hat bei vielen Titeln kein EAX (Environmental Audio Extensions; ein von Creative Labs entwickeltes System, das Umgebungsgeräusche in Computerspielen so real wie möglich darstellt). Unser Test mit der Vorabversion von Windows Vista ergab: Bei klassischen EAX-Spielen wie *Call of Duty 2* lässt sich EAX zwar wählen, nach einer Überprüfung stellt das Spiel aber auf einen anderen Sound-Standard um. Ausnahme: Bei Titeln, die als Schnittstelle OpenAL nutzen (etwa *Doom 3, Quake 4*), funktioniert EAX tadellos. Offizielle Stellungnahmen von Creative oder Microsoft liegen bislang nicht vor. Kay Beinroth

Info: www.microsoft.de | europe.creative.com

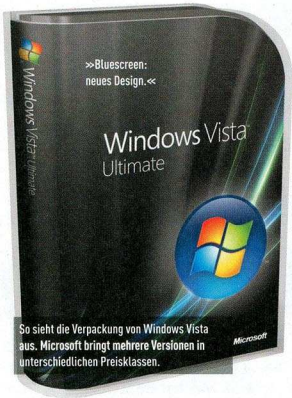
WINDOWS VISTA

Schöner fensterln

Ab Januar können Sie das neue Windows kaufen. Wir verraten, wie oft sich das Betriebssystem Vista installieren lässt und was Sie dabei beachten müssen.

SOFTWARE | Gegenüber Windows XP ändert sich nur wenig: Sie können Vista beliebig oft per Internet oder Telefon reaktivieren. Das ist beispielsweise nötig, wenn Sie mehrere Komponenten tauschen. Für die Aktivierung hat der Anwender drei Tage Zeit. Einzige Bedingung: Sie dürfen Vista nicht auf mehr als einem Rechner installieren. Die Erstellung einer Sicherheitskopie der Windows-DVD ist hingegen ausdrücklich erlaubt. Neu unter Vista ist die regelmäßige Lizenzprüfung per „Windows Genuine Advantage" (WGA). Sollte Microsoft die Lizenz nicht als legal anerkennen, schränkt Vista seine Funktionalität ein und Sie müssen auf einige Leistungs- und Sicherheitsfunktionen verzichten. Daniel Möllendorf

Info: www.microsoft.de



So sieht die Verpackung von Windows Vista aus. Microsoft bringt mehrere Versionen in unterschiedlichen Preisklassen.

AMD QUAD FX

Endlich wieder Kern sehen

AMD zeigte uns einen ersten Quad-FX-PC: Die beiden FX-74 sitzen unter den großen Zalman-Kühlern (oben). Bei dem Mainboard handelt es sich um das Asus L1N64-SLI WS.

AMDs Vierkern-Plattform (zwei Zweikern-Prozessoren auf einer Platine) heißt nun Quad FX und kommt günstiger, aber später als erwartet.

PLATTFORM | Zwei Athlon 64 FX-74 (drei Gigahertz) kosten zusammen 1.000 Euro – das ist etwa so viel wie Intel für den Vierkern-Prozessor Core 2 Extreme QX6700 mit 2,67 Gigahertz verlangt. Ein Pärchen aus zwei FX-70 (2,6 Gigahertz) bekommen Sie für 600 Euro. Einzeln können Sie die neuen Prozessoren nicht kaufen. Die passende Quad-FX-Platine mit zwei Sockeln (1.207 Kontakte) und Nvidias Nforce-680a-Chipsatz gibt es vorerst ausschließlich von Asus, Preis: 300 Euro. Bis erste Quad-FX-PCs im Handel sind, dauert es aber mindestens bis Januar. Daniel Möllendorf

Info: www.amd.com/de-de

LIES MICH!

Intel: Neuer Core 2 Duo im Handel

Prozessor | Mit 1,8 Gigahertz Takt, zwei Megabyte L2-Zwischenspeicher (Cache) und 200 Megahertz Frontside-Bus ist der neue Core 2 Duo E4300 langsamer als die E6-Reihe. Zum Vergleich: Der E6300 verfügt ebenfalls über zwei Megabyte Cache, hat jedoch 266 Megahertz Frontside-Bus- und 1,86 Gigahertz Prozessortakt. Derzeit ist der E4300 mit 160 Euro (inklusive Kühler) in etwa so teuer wie der schnellere E6300. Wir erwarten jedoch, dass der Preis bald fällt. Später folgt zudem der E4200 mit 1,6 Gigahertz, 2 Megabyte Cache und 200 Megahertz Frontisde-Bus-Takt. [DM]

Info: www.intel.de

DDR2-Speicher von Corsair mit innovativer Kühlung

Speicher | Dominator heißt die neue DDR2-Reihe von Corsair für leistungsverwöhnte Übertakter: Dazu gehören DDR2-800-, DDR2-1066-, DDR2-1111- und DDR2-1142-Pärchen mit jeweils zwei Ein-Gigabyte-Modulen. Neu ist die Kühlung: In vier Reihen angeordnete Kühlrippen führen die Wärme auf beiden Seiten der Speicherchips ab. Bei allen Modellen, deren Bezeichnung auf „F" endet (Beispiel: TWIN2X2048-8888C4DF), ist zudem ein Klemmaufsatz mit drei Lüftern dabei. Den Aufsatz gibt es auch einzeln für rund 18 Euro. [DM]

Info: www.corsairmicro.com

DFI: Übertakter-Platine für Intel-Prozessoren

Hauptplatine | Übertakter schwören auf DFI. Auch die nächste Platine für Intels Core 2 Duo soll zahlreiche Übertaktungsfunktionen bieten. Dabei setzt DFI als bisher einziger Hersteller auf den RD600-Chipsatz von Ati. Ausstattung der Platine: Drei Grafikkarten-Steckplätze (PCI-Express x16), zwei Netzwerk- und acht SATA-Anschlüsse. Die Chipsatzkühlung kommt ohne Lüfter aus. Eventuell ist die Platine schon verfügbar, wenn Sie diese Zeilen lesen. Preis: voraussichtlich 220 Euro. [DM]

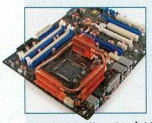
Info: eu.dfi.com.tw

Neue X-Fi-Soundkarten von Creative

Klang | Das Top-Modell „Sound Blaster X-Fi Xtreme Gamer – Fatal1ty Professional Series" (rund 150 Euro) verfügt über 64 Megabyte X-RAM. Bei angepassten Spielen bringt das einen enormen Leistungsvorteil. Bis auf die *Battlefield*-Serie gibt es jedoch wenig Spiele, die X-RAM nutzen. Gut 100 Euro kostet die „X-Fi Xtreme Gamer" mit den gleichen Funktionen wie das Top-Modell, aber ohne X-RAM. [DM]

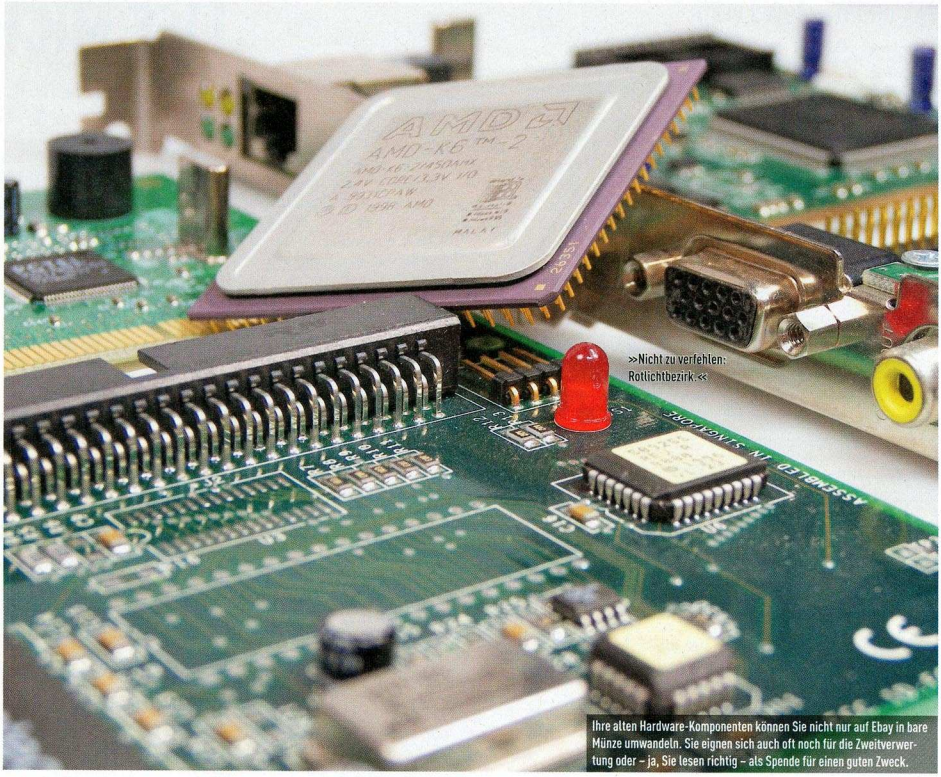
Info: europe.creative.com

Asus: SLI-Platine für Core 2 Duo



Hauptplatine | Nvidia bietet bei seinem neuen Top-Chipsatz Nforce 680i SLI ein Referenz-Design an, das mehrere Platinenhersteller übernehmen. Asus hat sich jedoch für ein eigenes Layout mit aufwendiger Kühlung (drei Rohre, so genannte Heatpipes), LCD-Statusanzeige und riesigem Übertakter-BIOS entschieden. Ein Prototyp von Asus hinterließ im Vorabtest einen guten Eindruck. Allerdings kostet die Core-2-Duo-Platine etwas mehr als 300 Euro. [DM]

Info: www.asus.de



»Nicht zu verfehlen: Rotlichtbezirk.«

Ihre alten Hardware-Komponenten können Sie nicht nur auf Ebay in bare Münze umwandeln. Sie eignen sich auch oft noch für die Zweitverwertung oder – ja, Sie lesen richtig – als Spende für einen guten Zweck.

ALTE HARDWARE SINNVOLL NUTZEN

Behalte die Alte!

Arbeitsmaterial

- **MEMTEST X86**
  www.memtest86.com/#download0
- **HITACHI DRIVE FITNESS TEST**
  www.hitachigst.com/hdd/support/download.htm
- **KILLDISK**
  www.killdisk.com/downloadfree.htm
- **ALTE PCS SPENDEN**
  www.mar.partners.extranet.microsoft.com (Microsoft Authorised Refurbisher) oder
  www.schulaktiv.de/spender/index.html (Schul-Aktiv e.V.)

Sie besitzen noch einen alten PC oder wollen Bauteile aufrüsten? Hier erfahren Sie, wie man Altlasten sinnvoll zweitverwerten kann.

Ihr aktueller PC erfüllt all Ihre Ansprüche für die nächsten drei bis vier Jahre und es handelt sich tatsächlich noch um Ihren ersten Computer? Herzlichen Glückwunsch, Sie gehören zu der verschwindend kleinen Minderheit, für die dieser Artikel wohl eher uninteressant ist. Alle anderen dürften jedoch die folgenden Situation nur allzu gut kennen: Der Aufrüstwahn schlägt zu und nun stehen Sie vor mehreren Fragen:

- Wie bekomme ich ein größeres Budget zum Aufrüsten?
- Wie rüste ich möglichst günstig auf?
- Was passiert mit der alten Hardware?

PC ACTION beantwortet diese Fragen und zeigt, wofür Ihre alte Hardware noch so alles gut ist.

PRINZIPIELLE MÖGLICHKEITEN

Neben der Alternative, Ihre Hardware einfach im Keller verrotten und an Wert verlieren zu lassen, gibt es weitere Optionen. Zum einen können Sie selbstverständlich Ihre ausrangierten PC-Komponenten zu Geld machen – da bietet sich beispielsweise das Internet-Auktionshaus Ebay an. Zum anderen können Sie einen alten PC aber auch weiterhin nutzen. Zum Beispiel als Retro-Spielerechner für alte Perlen. Eine weitere Alternative, zumindest zur teuren Entsorgung von Elektroschrott, ist es, den Altrechner für wohltätige Zwecke – politisch korrekt! – zu spenden.

DAMIT DAS KLAR IST!

3DFX
3D-Pionier im Endverbrauchermarkt. Viele alte Spiele laufen nur unter der Glide-Schnittstelle von 3Dfx.

RÖHRENMONITOR
Auch CRT. Sehr alter Bildschirm mit verhältnismäßig unscharfer und wenig ergonomischer Darstellung.

EBAY
Größtes Auktionshaus im Internet. Nach der Anmeldung können Sie gegen Gebühr Waren verkaufen.

EXTERNES HDD-GEHÄUSE
Aus Plastik oder Metall gefertigte Gehäuse, in die Sie PATA-/SATA-Festplatten (HDD = hard disk drive) einbauen.

PC VERKAUFEN: KOMPLETT ODER IN TEILEN?

Sie stehen nun vor der Entscheidung, Ihren ausrangierten PC als Komplettgerät zu verticken oder nur ausgewählte Teile zu verhökern. Welche Methode vorteilhafter ist, hängt von Ihrem Altgerät ab. Bei kompletten PCs sind für einen annehmbaren Preis in der Regel Betriebssystem und entsprechende Ausstattung die Voraussetzung – so wechseln aber auch für Sie eventuell noch brauchbare Teile wie Gehäuse, Festplatte, optisches Laufwerk oder Soundkarte den Besitzer. Bedenken sollten Sie zudem die hohen Versandkosten: PCs, besonders inklusive Röhrenmonitor, sind groß, schwer und sperrig. Potenzielle Käufer kalkulieren das natürlich in ihre Preisvorstellungen mit ein und schmälern damit Ihren Erlös – so erzielen etwa Pentium-3-Rechner nur noch Preise um die 60 Euro und selbst halbwegs aktuelle Athlon-XP-Rechner kommen für weniger als 150 Euro unter den Hammer. Der Vorteil ist ein geringerer Aufwand für Sie beim Verkauf und ein „frischer Start" mit dem Neugerät. Schlagen Sie Ihren PC dagegen in Einzelteilen los, haben Sie die volle Kontrolle, welche Teile Sie noch nutzen können und wollen. Zudem sprechen Sie einen größeren Kundenkreis an, da im günstigsten Fall für jede Komponente einzelne Interessenten Gewehr bei Fuß stehen. Wichtig: Sichern Sie sich als Verkäufer im Internet mindestens durch einen Einzeiler wie „Privatverkauf unter Ausschluss jeglicher Garantie und Gewährleistung" ab. Sonst fallen Sie später womöglich unter die Gewährleistungspflicht.

NICHT ALLES MUSS NEU SEIN

Besitzen Sie bereits einen halbwegs modernen Rechner, der über ausreichend DDR-Speicher, eine große Festplatte und eine schnelle AGP-Grafikkarte verfügt, rüsten Sie am günstigsten auf, indem Sie nur die wirklich nötigen Komponenten neu anschaffen. Liebäugeln Sie zum Beispiel damit, sich einen Core-2-Duo-Rechner zu gönnen, genügt es, lediglich Hauptplatine und Prozessor neu zu kaufen. Bei den Core-2-Duo-Platinen gibt es nämlich auch günstige Varianten, mit denen Sie AGP-Karten und DDR-Speicher weiternutzen können. Auch Besitzer schneller Athlon-XP-Rechner wechseln so beinahe zum Nulltarif, da besonders die XP-Modelle 3000+ und 3200+ mit Barton-Kern und 512 Kilobyte Level-2-Cache (Zwischenspeicher) bei Ebay aktuell noch sehr hoch im Kurs stehen. So erhalten Sie für einen derartigen Athlon XP oft noch 100 Euro oder mehr – das entspricht dem Neupreis eines Athlon 64 3800+ (AM2) oder gar eines 4000+ (Sockel 939). Auch Besitzer schneller AMD-Prozessoren mit zwei Kernen haben Glück, da besonders die mittlerweile eingestellten Modelle mit einem Megabyte Level-2-Cache noch saftige Preise erzielen. Für beide Prozessoren gibt es bereits sehr günstige Hauptplatinen unter 70 Euro – davon können Sie noch den Erlös für den Verkauf Ihres alten Modells abziehen. Für Sockel-A-Platinen zahlt allerdings auch der Ebay-Käufer nicht mehr viel. Mehr als 20 Euro sind selbst für gut ausgestattete Varianten der alten Generation selten. Die Kurse für kleine Speicherriegel unter 128 Megabyte (siehe Tabelle rechts) sind so im Keller, dass sich der Verkauf kaum lohnt. Besitzen Sie hingegen noch SDR-RAM (PC100 oder PC133), erzielen Sie besonders bei großen Markenmodulen ab 256 Megabyte noch ordentliche Erlöse. Neue Festplatten sind mittlerweile derart günstig, dass alte Modelle für ganz kleines Geld den Besitzer wechseln. Eine wahre Goldgrube sind Grafikkarten in AGP-Bauform. Aufrüster kaufen hier gern die schnellsten Modelle der vergangenen Generation, sodass Sie zum Beispiel für eine Geforce 6800 GT oder Ultra den Gegenwert einer 7900 GS oder X1950 Pro für PCI-Express erhalten. Gebrauchte Radeon-X800-Karten sind offensichtlich nicht so beliebt, der Verkaufspreis für ein XL-Modell liegt lediglich bei rund 100 Euro.

EINZELTEILE VERKAUFEN: DAS SOLLTEN SIE BEACHTEN

Testen Sie die aus Ihrem alten PC eventuell zu verkaufenden Speicherriegel auf jeden Fall vorher mit dem Programm Memtest x86. Bei fehlerfreiem Betrieb können Sie diese Information möglicherweise gewinnbringend beim Verkauf einbringen. Ebenfalls nicht schlecht macht sich ein aktueller 3DMark-Wert bei Grafikkarten. Zusätzliche Vor-

Ebay-Erlöse*: Prozessoren

PROZESSOREN (AMD)	Athlon XP	Athlon 64 (So754)	Athlon 64 (So939)	Athlon 64 X2 (So939)
Einsteiger	ca. € 25,-	ca. € 40,-	ca. € 40,-	ca. € 150,-
Mittelklasse	ca. € 50,-	ca. € 60,-	ca. € 75,-	ca. € 200,-
High-End	ca. € 100,-	ca. € 95,-	ca. € 90,-	ca. € 250,-

PROZESSOREN (INTEL)	Celeron	Pentium 4 (So478)	Pentium 4 (So775)	Pentium D (So775)
Einsteiger	ca. € 20,-	ca. € 35,-	ca. € 60,-	ca. € 70,-
Mittelklasse	ca. € 35,-	ca. € 60,-	ca. € 90,-	ca. € 130,-
High-End	ca. € 45,-	ca. € 150,-	ca. € 130,-	ca. € 150,-

Im Gegensatz zu langsamen Celeron-Prozessoren bringen vor allem die schnellen Athlon-XP-Modelle 3000+ und 3200+ (unverhältnismäßig) viel Geld.

* Durchschnittlicher Preis bereiter Auktionen (ohne Gewähr)

Ebay-Erlöse*: Festplatte/Speicher

IDE-Festplatten	15 GByte	40 GByte	80 GByte	120 GByte
PATA	max. € 10,-	max. € 20,-	max. € 35,-	max. € 40,-
SATA	nicht angeb.	max. € 20,-	max. € 35,-	max. € 45,-

ARBEITSSPEICHER	128 MByte	256 MByte	512 MByte	1 GByte
SDR-100/133	ca. € 8,-	ca. € 14,-	ca. € 35,-	nicht angeb.
DDR-333	ca. € 5,-	ca. € 15,-	ca. € 35,-	ca. € 80,-
DDR-400	nicht angeb.	ca. € 14,-	ca. € 35,-	ca. € 80,-
DDR2-533	nicht angeb.	ca. 10,-	ca. 32,-	ca. 65,-
DDR2-667	nicht angeb.	nicht angeb.	ca. 40,-	ca. 85,-

Kleine Größen sind nicht angesagt. Das gilt für Arbeitsspeicher und Festplatten. Unterhalb einer Mindestgrenze (256 Megabyte respektive 40 Gigabyte) lohnt der Verkauf kaum.

* Durchschnittlicher Preis bereiter Auktionen (ohne Gewähr)

Ebay-Erlöse*: Grafikkarten

VGA-Karten	GF FX5900	GF 6600 GT	GF 6800 GT	Rad. 9800 Pro	Rad. X800 XL
AGP	ca. € 40,-	ca. € 70,-	max. € 180,-	ca. € 65,-	ca. € 100,-
PCI-Express	nicht angeb.	ca. 60,-	ca. 80,-	nicht angeb.	ca. 80,-

Besonders ehemals schnelle AGP-Karten aus der Geforce6-Reihe stehen noch hoch im Kurs. Für eine PCI-Express-Karte gibt es im Vergleich deutlich weniger Mammon.

* Durchschnittlicher Preis bereiter Auktionen (ohne Gewähr)

>>Schlechte Zähne: Robocop.<<

Festplatte weiternutzen: Es ist klüger, die alte Platte als Wechselplatte in einem externen USB-Gehäuse zu nutzen, als sie für zehn Euro zu verschachern.

Übersicht: Gehäuse für externe Festplatten

Modell	Geeignet für	Chipsatz	Anschluss extern	Anschluss intern	Stromversorgung	Preis
LC-Power EH-35S/R	3,5-Zoll-Festplatten	Cypress	USB 2.0	PATA	Externes Netzteil	ca. 20 Euro
LC-Power EH-35BSII	3,5-Zoll-Festplatten	keine Angabe	USB 2.0/eSATA	SATA 1 und 2	Externes Netzteil	ca. 25 Euro
Revoltec File Protector	3,5-Zoll-Festplatten	Cypress	USB 2.0	PATA	Externes Netzteil	ca. 25 Euro
Raidsonic Icy Box IB-351STS-B-BL	3,5-Zoll-Festplatten	keine Angabe	eSATA	SATA 1 und 2	Externes Netzteil	ca. 30 Euro
Techsolo TMR-3555	3,5-Zoll-Festplatten	Cypress	USB 2.0	PATA	Externes Netzteil	ca. 30 Euro
Fantec DB-338US2	3,5-Zoll-Festplatten	JMicron	USB 2.0 eSATA	SATA 1 und 2	Externes Netzteil	ca. 30 Euro
Sharkoon Swift-Case	3,5-Zoll-Festplatten	keine Angabe	USB 2.0, USB-B, Firewire, 6-pin	PATA	Externes Netzteil	ca. 45 Euro

Hardware-Wiederverwertung Asrock

AMD A64: 939DUAL-SATA2

Mit einer der beliebtesten Platinen der jüngeren Vergangenheit nutzen Sie sowohl Ihre AGP-Grafikkarte als auch eventuell vorhandenen DDR-Arbeitsspeicher weiter. Den VGA-Aufrüst-Pfad PCI-Express gewährleistet ein vollwertigen x-16-Steckplatz und der Sockel 939 nimmt Athlon-64-Prozessoren bis zum Spitzenmodell FX-60 auf. Auch bis zu vier Ihrer alten Laufwerke mit Parallel-ATA-Anschluss finden im Gegensatz zu vielen aktuellen Platinen Anschluss. Asrock bietet sogar eine Zusatzplatine zur Aufnahme moderner AM2-Prozessoren samt DDR2-Speicher an.

INTEL CORE 2 DUO: 775DUAL-VSTA

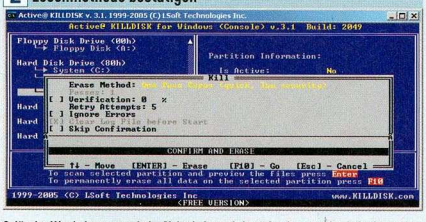
Der aktuelle Aufrüst-Tipp in Sachen Prozessoren lautet eindeutig Core 2 Duo. Normalerweise setzen diese auf DDR2-Speicher und PCI-Express-Grafikkarten. Asrock hat auch hier einen Weg gefunden, wie Sie DDR1-Hauptspeicher und AGP-Grafik weiternutzen können. Das 775Dual-VSTA nutzt Vias PT880-Pro-Chipsatz, bindet den PCI-Express-Steckplatz allerdings nur mit vier statt 16 Bahnen und über die Southbridge an. Falls Ihnen Ihr alter Speicher nicht mehr ausreicht, steigen Sie auf DDR2 um. Das Asrock bietet zwei Steckplätze, die sich jedoch nicht parallel zu den DDR1-Bänken nutzen lassen.

Festplatte sicher löschen

1 Auswahl der richtigen Festplatte

Vorsicht: Hier entscheiden Sie, welche Platte zu löschen ist. Trotz der DOS-Bedienoberfläche ist eine Version von Kill-Disk auch unter Windows lauffähig.

2 Löschmethode bestätigen



Gelöscht: Wer keine extrem hohe Sicherheitsstufe benötigt, kann auch mit der kostenlosen Kill-Disk-Version private Daten sicher entsorgen.

sicht ist jedoch bei Festplatten geboten. So ist immer wieder die rechtlich mindestens fragwürdige Praxis zu beobachten, ein „vorinstalliertes Betriebssystem" anzubieten, das der Käufer dann aber bitte sofort zu löschen habe. Ferner können beim Festplatten-Verkauf persönliche Daten in fremde Hände gelangen – ungewollt. Daher ist es sinnvoll, solche Speichermedien nicht nur zu formatieren, sondern mit einem Programm wie Kill-Disk komplett und sicher zu löschen. Mehr dazu erfahren Sie im Extrakasten links unten: „Festplatte sicher löschen".

DIE GUCKEN IN DIE RÖHRE

Statt Ihren alten PC zu versetzen, können Sie ihn natürlich auch noch selbst nutzen. Da bestehen vielfältige Möglichkeiten. So bietet es sich zum Beispiel an, einen separaten Spiele-PC für alte Perlen einzurichten, der dann ausschließlich unter Windows 98 läuft. Auf diese Weise benötigen Sie auch keinen besonders leistungsfähigen oder gut ausgestatteten Rechner. Dieser Zweit-PC lässt sich ebenfalls ideal mit einer 3dfx-Voodoo-Karte bestücken, denn die Glide-Grafikschnittstelle arbeitet unter dem alten Betriebssystem deutlich problemloser. Diskettenlaufwerke im 3,5-Zoll-Format sind noch beliebt, um beispielsweise BIOS-Flash-Vorgänge durchzuführen, da man von USB-Sticks nicht immer unproblematisch neu starten kann. Sollten Sie noch eine PCI-Grafikkarte besitzen, können Sie diese ebenfalls zum BIOS-Aufspielen nutzen – und zwar dann, wenn bei Ihrer primären Grafikkarte mal ein Modernisierungsversuch fehlschlägt. Dergestalt aktualisieren Sie wenigstens nicht „blind". Manche Speichermodule eignen sich hervorragend, um Ihrem Laserdrucker zusätzlichen Speicher zu spendieren. Besonders ältere Modelle setzen noch nicht auf proprietäre Formate (ein Gerät ist proprietär, wenn nur die Firma es nutzt oder anbietet, die es entwickelt hat und die Informationen darüber nicht preisgibt) oder SO-DIMM-Formate (Small Outline Dual Inline Memory Modules; Speichermodule, die hauptsächlich in Notebook-Systemen arbeiten). Bei alten Netzwerkkarten (zehn Megabit) haben Sie die Gelegenheit, problemlos mit DSL-Geschwindigkeit im Internet zu surfen und damit Heimnetz und Internet sauber zu trennen. Alte Röhrenmonitore sollten Sie schnell abstoßen, da ein Verkauf auch wegen hoher Versandkosten schwierig ist. Verschenken oder spenden sind die besten Alternativen, um Ihre Augen von der Flimmerqual zu befreien.

SPENDGEIL

Zugegeben, eine Spende bietet kaum finanziellen Anreiz, wenn man von den gesparten Entsorgungskosten absieht. Aber: Sie handeln umweltbewusst, da Sie unnötigen Elektroschrott vermeiden. Schließlich verwendet irgendjemand den PC weiter und Sie dürfen sich als Helfer der Armen, Witwen und Waisen oder von Kindern fühlen, die dank Ihrer Großzügigkeit vielleicht Grundkenntnisse der Informationstechnik erlernen, in Entwicklungsländern oder im Nachbardorf von 29693 Hodenhagen. Microsoft etwa bietet das sogenannte „Microsoft Authorised Refurbisher"-Programm (MAR) an: Auf der Webseite www.mar.partners.extranet.microsoft.com gibt's eine Liste mit teilnehmenden PC-Werkstätten. Haben Sie es gern weniger anonym, offerieren Sie Ihren Rechner beim Verein Schul-Aktiv als milde Gabe. Hier sind jedoch komplette Geräte samt Betriebssystem und Bildschirm gefragt.

Carsten Spille

GIGA ist einzigartiges Digital Lifestyle TV!

GIGA Digital ist der erste deutsche Fernsehsender, bei dem es rund um die Uhr um die Themen Digital Lifestyle, Games und eSports geht. Kompetente Moderatoren schaffen einen einzigartigen Mix aus Gaming und Entertainment.

GIGA - bei Kabel Deutschland und auf Astra digital

19,2° I Transponder: 103 I Freq:12.460,50 MHz I Pol: H I 27,5 MSymb/s I FEC: 3/4

GIGA

GIGA GAMES

GIGA Games ist die weltweit einzige tägliche Sendung über PC- und Konsolenspiele.

GIGA eSports

GIGA eSports ist das Portal für professionelle Computerspieler.

PLAY

PLAY ist das interaktive Format für Casual Player, hier stehen Fun-Spiele im Mittelpunkt.

PLAY digital home

Freitags wird PLAY multimedial. Digital Home präsentiert die neuesten Entwicklungen aus der Welt der digitalen Unterhaltung.

My WORLD

My World zeigt humoristisch den ewigen Geschlechterkampf in einer interaktiven GIGA-Wohngemeinschaft.

ONLINE welten

GIGA Onlinewelten zeigt das Beste aus Welt der MMORPGs (Massively Multiplayer Online Role Playing Games).

LATE KNIGHT

Die GIGA Late (K)Night-Show präsentiert in locker-flockiger Atmosphäre die Highlights der Woche.

GIGA II

GIGA 2 zeigt via IPTV die besten eSports-Matches Europas live und ungeschnitten.

www.giga.de »»

»Bunt: Las Vegas bei Nacht.«

»Sollte man nicht gebraucht bei Ebay kaufen: Designer-Dildo.«

PC ACTION PREISTIPP 2-2007

»Für Frauen: Einparksimulator.«

Die Platine ist ein Tipp für alle, die zugunsten eines günstigen Preises auf üppige Ausstattung, großes Übertaktungspotenzial und DDR2-800-Unterstützung verzichten können.

Die Kupplungs-Variante des Thrustmaster Rallye GT ist zwar nicht ganz so gut wie das G25 von Logitech, dafür kostet es auch nur knapp die Hälfte des Klassenprimus.

Mit dem Geforce-Go-7700-Chip ausgestattet, eignet sich das A8JS für die meisten Spiele und ist mit 175 Minuten Akkulaufzeit ein ausdauernder Begleiter.

Hauptplatine: Asrock

775Dual-VSTA

PREIS	Ca. € 50,-
PREIS/LEISTUNG	Gut
INFO	www.asrock.de

- \+ AGP-, PCI-E-Anschluss, DDR1-, DDR2-Unterstützung
- \+ Sehr guter Preis
- − Relativ langsam bei Spielen
- − Wenig Übertaktungsfunktionen

AUSSTATTUNG	2,33
EIGENSCHAFTEN	3,55
LEISTUNG	2,20

GESAMTWERTUNG **2,50**

Eine Core-2-Hauptplatine mit PCI-Express-, AGP-, DDR1- und DDR2-Unterstützung für gerade mal 50 Euro: Das ist unsere Aufrüstempfehlung für Kompromissbereite.

Der AGP-/PCI-E-Hybrid könnte sich zu einem Aufrüstliebling mausern wie Asrocks Kultplatine 939Dual-SATA2. Der AGP-8x-Steckplatz hängt an der Via-PT880-Northbridge. Den mechanischen x16-Steckplatz steuert die VT8237A-Southbridge mit vier statt 16 PCI-E-Bahnen an. Im direkten Vergleich ist eine Geforce 6800 GT für AGP fast so schnell wie die PCI-E-Variante. Die blauen Speicherbänke eignen sich für DDR1-, die gelben für DDR2-Module. Knackpunkt: Der Chipsatz unterstützt maximal DDR2-667-Speicher. Im Spieletest ist die Platine somit langsamer als die Konkurrenz. Einen weiteren Kompromiss gehen Sie beim BIOS ein: Übertaktungsfunktionen gibt es kaum, Prozessor-Spannung und -Multiplikator lassen sich nicht ändern, der Takt des FSB (Frontside-Bus; Schnittstelle zwischen Prozessor und Northbridge) reicht nur bis 340 Megahertz. Für die Speicher-Spannung stehen nicht spezifizierte Schritte zur Wahl. Bei Standardeinstellungen lädt das BIOS lediglich einen FSB von 256 Megahertz. Die Ausstattung ist dürftig: ein SATA-, ein IDE-Kabel und Mcafee-Virus-Scan-Software. Daniel Möllendorf

PC-Lenkrad: Thrustmaster

RGT FF Pro (Clutch Ed.)

PREIS	Ca. € 100,-
PREIS/LEISTUNG	Sehr gut
INFO	www.thrustmaster.com

- \+ Lenkrad
- \+ Pedale
- \+ Preis
- − Force Feedback (Kraftrückkopplung)

AUSSTATTUNG	1,75
EIGENSCHAFTEN	1,60
LEISTUNG	1,70

GESAMTWERTUNG **1,69**

Mit dem Rallye GT Pro in der Kupplungs-Edition hat Thrustmaster ein heißes Eisen für Rennbegeisterte im Feuer. Wir Denker sind auch Lenker und nahmen das Teil auf der Piste in den Griff.

Bereits die erste Berührung des Thrustmaster-Lenkrads verspricht eine gute Kontrolle: Es ist klein, dick und griffig wie Dirk Bach. In der Mitte befinden sich neben einem Steuerkreuz sieben Tasten mit kurzen Anschlagwegen. Hinter dem Steuerrad sind vier Schaltwippen angebracht – zwei analoge und zwei digitale. Die digitalen Wippen sind etwas schwergängig, man gewöhnt sich aber schnell an den Gegendruck. Rechts neben der Lenkrad-Einheit hat Thrustmaster einen Schalthebel für fortlaufende Schaltvorgänge montiert. Unterhalb des Schaltknüppels befinden sich zwei weitere individuell belegbare Knöpfe. Die aus Gas, Kupplung und Bremse mit jeweils unterschiedlichem Gegendruck bestehende Pedaleinheit rundet die Ausstattung ab. Die Eingaben des Spielers setzt das Lenkrad ohne feststellbare Verzögerung direkt um. Einziges Manko ist die zu grob gerasterte Kraftrückkopplung (Force Feedback), die manchmal geradezu brachial einsetzt. Mit einem Preis von 100 Euro ist das Gerät trotzdem ein Schmankerl für rennbegeisterte Sparfüchse. Lars Craemer

Notebook: Asus

A8JS

PREIS	Ca. € 1.650,-
PREIS/LEISTUNG	Befriedigend
INFO	www.asus.de

- \+ Gute Spieleleistung
- \+ Gewicht (2,5 kg)
- − Reaktionszeit des Flüssigkristallbildschirms
- − Leuchtkraft des Monitors

AUSSTATTUNG	1,61
EIGENSCHAFTEN	1,40
LEISTUNG	2,68

GESAMTWERTUNG **2,21**

Asus spendiert seinem A8JS-Notebook einen Geforce-Go-7700-Grafikchip. PC ACTION verrät die Konsequenzen für Spieler.

Leistungsmäßig liegt der Geforce-Go-7700- zwischen Go-7600- und Go-7900-GS-Grafikchip. Er verfügt über zwölf Pixel- und fünf Vertex-Shader-ALUs (Arithmetic Logical Units; arithmetische Logikeinheiten). Go-7600-Chips arbeiten mit acht/fünf, die Go 7900 GS mit 20/sieben Einheiten. Ein Go-7700-Chip taktet mit 450, der Grafikspeicher mit 400 Megahertz. Wie beim fast baugleichen, aber mit einem Mobility-Radeon-X1700-Chip bestückten A8JP-Notebook sind der Zweikernprozessor Core 2 DuoT7200 (zwei Gigahertz) und ein Gigabyte DDR2-667-Speicher im Einsatz. Ebenfalls identisch: ein zu dunkler 14-Zoll-Flüssigkristallbildschirm (1.440x900, 16:10-Format, 110 Candela pro Quadratmeter), der leicht spiegelt. 35 Millisekunden Reaktionszeit sind für die meisten Spiele zu hoch. Das Notebook leistet bei *Call of Duty 2* (1.024x768) zwar nur 44 Fps (Frames per Second; Bilder pro Sekunde), in 1.280x800 (4x AA/8:1 AF) sind es aber noch 26 und in 1.440x900 (kein AA/AF) 29 Fps. *Age of Empires 3* (1.024x768) läuft gar mit 43 Fps. Das A8JS ist mit einem (Windows), 1,7 (3D-Spiel) und zwei Sone (DVD-Film) recht leise, doch während einer Spiele-Installation lärmen 5,2 Sone. Marco Albert

Meine Garantie für Sie:
Die Zufriedenheitsgarantie!
Dafür stehe ich mit meinem Namen.
VERSPROCHEN!
Dipl.- Ing. (FH) S. Stresow
Geschäftsführer und Großvater
der Zufriedenheit.

++ GELD-ZURÜCK-GARANTIE ++ 30 TAGE AUF TURTLE

GREYCOMPUTERCOLOGNE GMBH

Deutschlands führender PC Hersteller im Preis-Leistungswettbewerb

BESTELLHOTLINE 02236 / 848-0

Nr. 01
ab 20. Dezember 2006

www.GREY-COMPUTER.de

Wir wollen Ihre Frau

davor warnen, dass bald noch etwas schärferes im Haushalt einzieht!

8800GTX SLI

Core 2 Duo Xtreme 6800 2.9GHz
4096 MB DDR2-800 G.Skill
NVIDIA 680SLI Enthusiast Board
800 GB Samsung SATA HDs
2x 768 MB GeForce XFX 8800GTX
18x Lightscribe Samsung
850W Super Silent Netzteil
Thermaltake Kandalf Tower

60 Monate Garantie Wasserkühlung optional erhältlich!
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

3599.95

8800GTX

Core 2 Duo E6700 2.67GHz
4096 MB DDR2-800 G.Skill
NVIDIA 680SLI Enthusiast Board
500 GB Samsung SATA HDs
768 MB GeForce EVGA 8800GTX
18x Lightscribe Samsung
700W be quiet Straightpower
Thermaltake Kandalf Tower

60 Monate Garantie Wasserkühlung optional erhältlich!
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

2399.95

Silverstone

Core 2 Duo E6700 2.67GHz
2048 MB DDR2-800 G.Skill
ASUS P5N SLI Mainboard
400 GB Samsung SATA HD
768 MB GeForce EVGA 8800GTX
18x Lightscribe Samsung
500W Silverstone Netzteil
Silverstone Temjin 07 Tower

60 Monate Garantie Wasserkühlung optional erhältlich!
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

1999.95

8800GTX

Core 2 Duo E6600 2.4GHz
2048 MB DDR2-667 Kingston
ASUS oder MSI Board
400 GB Samsung SATA HDs
768 MB GeForce XFX 8800GTX
18x DVD Brenner Samsung
600W be quiet Straightpower
Thermaltake Armor jr.

60 Monate Garantie Wasserkühlung optional erhältlich!
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

1569.95

8800GTS

Core 2 Duo E6600 2.4GHz
1024 MB DDR2-533 Aenon
ASUS oder MSI Board
400 GB Samsung SATA HD
640 MB GeForce EVGA 8800GTS
18x DVD Brenner Samsung
500W be quiet Straightpower
Thermaltake Armor jr.

60 Monate Garantie
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

1299.99

7950GX2 Aktion!

Core 2 Duo 6300 1.870GHz 2MB L2
1024 MB DDR2-667
ASUS o. MSI Mainboard
160 GB Samsung SATA HD
1024 MB EVGA GeForce 7950GX2
18x DVD +/- R(W) Samsung
500W Silverstone Silent Netzteil
Thermaltake Soprano

wahlweise schwarz oder silber

60 Monate Garantie nur solange Vorrat reicht!
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

999.99

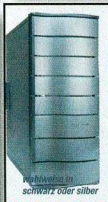
Silverstone Sugo

Core 2 Duo E6300 1.87GHz
1024 MB DDR2-533 Aenon
ASUS oder MSI Board
250 GB Samsung SATA HDs
256 MB XFX GeForce 7900GT
18x DVD Brenner Samsung
300W Fortron Low Noise

wahlweise in schwarz oder silber

60 Monate Garantie eleg. Silverstone Case
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

799.99



Mystique

Core 2 Duo E6600 2.4GHz
1024 MB DDR2-667 Aenon
ASUS oder MSI Board
250 GB Samsung SATA HDs
512 MB XFX 7950GT Silent
18x DVD Brenner Samsung
300W Fortron Low Noise

wahlweise in schwarz oder silber

60 Monate Garantie Coolermaster Mystique
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

999.99

17" Notebook

MSI L710 17" Turion64 1.6/512/60/XPH

AMD Mobiler Turion64 mit 1.6 GHz
VSM - 128MB
512MB DDR Speicher
60GB Festplatte 5.400U
DVD+/-RW DL Brenner
WLAN 54 Mbit
Integrierter Nummernblock
5/1 Cardreader
inkl. Windows XP Home

24 Monate Herstellergarantie, weitere Notebooks im Shop

699.99

GREY COMPUTER COLOGNE GmbH
| Vorgebirgsstraße 3 | D-50389 Wesseling

Sommer-Öffnungszeiten Werksverkauf
Montag bis Freitag 10:00 - 19:00 Uhr, Samstag 10:00 - 14:00 Uhr
Preis, techn. Änderungen sowie Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.

Alle PC in Systemverpackung! Pro PC 6.90 zzgl. ev. NN-Gebühr. Bei Vorkasse versandkostenfrei ab 500.- Bestellwert.

Viva la Vista!

Windows Vista: Das Offizielle Magazin ist die Antwort auf alle Fragen rund um das neue Betriebssystem von Microsoft:

- ✪ **Welche Vorteile bietet Windows Vista gegenüber Windows XP?**
- ✪ **Welche Hardware bringt Ihnen den maximalen digitalen Lifestyle am PC?**

Plus exklusiver DVD-Inhalte und jeder Menge geldwerter Angebote.
Nur jetzt in Windows Vista: Das Offizielle Magazin. Viva!

Das einzige offizielle Vorschau-Magazin zum kommenden Windows Vista
Windows Vista
Das Offizielle Magazin
Ausgabe 01.07
Windows Vista
DVD-Inhalt
Windows Vista Flash-Demo
- sehen Sie das neue Betriebssystem in Action
Alle aktuellen Windows-Vista-Treiber
Große Screenshot-Galerie - alle Vista-Details
Games for Windows - die besten Demos
DirectX10-Videos der kommenden Top-Spiele
Plus: Internet Explorer 7
DVD
Jetzt neu am Kiosk!
Alle Fragen zum neuen Windows beantwortet:
Der offizielle Ratgeber zu Windows Vista
Angebot im Heft:
Sparen Sie bis zu 100 Euro beim Kauf eines Vista-Premium-PCs oder eines USB-Sticks für Vista!
Welche Vorteile bietet Windows Vista?
Was kann Vista besser als Windows XP?
Welche Hardware brauchen Sie wirklich?

PCI-E-GRAFIKKARTEN BIS 220 EURO

Angriff aus dem Mittelfeld

Da die ersten DirectX-10-Mittelklasse-Karten noch bis zur CeBIT 2007 auf sich warten lassen, ist die Zeit günstig, Ihrem PC ein neues, flottes Pixeltriebwerk zu spendieren.

Rechtzeitig zu Weihnachten sind die neuen DirectX-9-Mittelklasse-Karten da. Wer jetzt frische Grafikpower braucht, sollte zuschlagen. Selten präsentierten sich die Grafikkarten-Modelle so abwechslungsreich wie in dem folgenden Vergleich. PC ACTION zitierte nicht nur die brandneue Radeon-X1950-Pro- und -X1650-XT-Kartengeneration für Sie ins Testlabor, wir haben zusätzlich drei Geforce-7900-GS- und einen 7600-GT-3D-Beschleuniger für Sie getestet. Ebenfalls neu: Für den Crossfire-Betrieb von X1950-Pro-undX1650-XT-Kartenistnun wie bei Nvidia keine Masterkarte mehr erforderlich.

TUL POWERCOLOR X1950 PRO: Gut gekühlte Ati-Karte ▮ Tul setzt bei der X1950 Pro auf den Accelero-Kühler von Arctic Cooling, der für die sehr niedrige Grafikchip-Temperatur von 59 Grad sorgt. Auch der Lärmpegel ist mit 0,9 Sone bzw. 30 dB(A) sehr niedrig. Dabei taktet die Tul-Karte mit 594/695 Megahertz (Standard: 580/699). Anders als bei anderen X1950-Modellen lässt sich der TV-Ausgang über das mitgelieferte Adapterkabel auch als Video-Eingang nutzen. All das macht die Powercolor X1950 Pro zu einer der besten X1950-Pro-Karten.

HIS RADEON X1950 PRO ICEQ3 TURBO: Hochgetaktete X1950 Pro ▮ HIS verwendet bei der IceQ3 einen neuen Kühler, der die Rechenzentrale der Karte auf 64 Grad kühlt, aber nicht von Arctic Cooling stammt. Der Lüfter ist mit gemessenen 1,3 Sone etwas lauter als bei den Modellen von Tul oder Asus. Dafür fällt der Takt des Pixel-Beschleunigers mit 635/743 Megahertz deutlich höher aus als bei der Konkurrenz. Dies lässt sich HIS mit einem Aufpreis von bis zu 50 Euro bezahlen, schließlich kostet das Modell von Asus nur 170 Euro. Insgesamt ist der hohe Preis der HIS-Karte dank der höheren Taktraten, der aufwendigen Kühlung und der guten Ausstattung dennoch gerechtfertigt.

SAPPHIRE RADEON X1950 PRO: Einzige X1950 Pro im Referenzdesign ▮ Als einziger Hersteller im Testfeld verwendet Sapphire bei der X1950 Pro den flachen Referenzkühler von Ati, der keinen weiteren PCI-Steckplatz blockiert. Die Kühlung fällt mit gemessenen 73 Grad akzeptabel aus, im Vergleich zum restlichen Testfeld ist der Lüfter aber mit 2,1 Sone im 2D- und 2,5 Sone im 3D-Betrieb deutlich lauter. Da die Sapphire-Karte im Gegensatz zu den X1950-Pro-Versionen von Tul, HIS, Asus und Gigabyte nur einen PCI-Steckplatz belegt, ist sie für Anwender mit wenig Platz im PC besonders empfehlenswert. Zusätzlich bietet der Hersteller die X1950 Pro als Ultimate-Variante an (siehe „Laborbericht" Seite 148). Dieses zehn Euro teurere Sondermodell ist mit einem Zalman-VF900-Cu-Kühler ausgestattet. Der ist mit 0,6 Sone nicht nur leise, sondern sorgt auch dafür, dass der auf 580 Megahertz getunte Grafikchip (Speichertakt: 699 Megahertz) mit 63 Grad angenehm kühl bleibt.

GIGABYTE GV-RX195P256D-RH: X1950 Pro mit Zalman-Kühler ▮ Dank einer Kooperation mit Zalman verwendet Gigabyte auf der X1950 Pro den Zalman-Kühler VF-700 Alcu. Die Speicher dagegen müssen ohne Kühlung auskommen. Des Weiteren nutzt Gigabyte ein eigenes Platinendesign und hat daher auch auf einen Sensor zur Temperaturüberwachung verzichtet. Auf der Platine messen wir mit einem externen Messfühler gute 42 Grad. Eine Lüfter-

DAMIT DAS KLAR IST!

PCI-EXPRESS
PCI-E (Peripheral Component Interconnect Express) ist der Nachfolger der AGP-Schnittstelle.

PIXELPROZESSOR
Teil des Grafikchips, der Berechnungen auf Pixelbasis durchführt. Setzt sich oft aus vier Rendering-Pipelines zusammen.

HEATPIPE
Speziell gefertigtes Rohr mit dessen Hilfe die Wärme schnell zwischen zwei Punkten transportiert werden kann.

CROSSFIRE
Multi-Grafikchip-Technik von Ati, um zwei Karten in einem PCI-Express-System gleichzeitig zu betreiben.

steuerung gibt es nicht. Deshalb rotiert der Lüfter immer gleich schnell und erzeugt dabei akzeptable 1,7 Sone. Fazit: Mit 210 Euro ist die GV-RX195P256D-RH vergleichsweise teuer.

MSI NX7900GS-T2D256EZ-HD: Passiv gekühlte Geforce 7900 GS ▮ Für MSI ist der 7900-GS-Chip ideal, um diesen passiv zu kühlen. Mit dem Heatpipe-Kühler steigt die Temperatur in unserem nicht belüfteten Testsystem auf maximal 87 Grad an – das ist für eine Passivkühlung ein völlig akzeptabler Wert. Obwohl eine lüfterlose Kühlung weniger Reserven besitzt, gelang es uns, bei unserem Testmuster den standardmäßig mit 450/600 Megahertz getakteten Grafikchip auf 550/880 Megahertz hochzuschrauben. Somit steht fest: Die beste 7900 GS im Testfeld kommt von MSI. Das mitgelieferte Software-Paket ist dagegen noch verbesserungswürdig.

GIGABYTE GV-NX79G256DP-RH: Hochgetaktete und gut gekühlte 7900 GS ▮ Gigabyte verwendet den Zalman-Kühler VF-700 Alcu nicht nur bei der X1950 Pro, sondern montiert diesen auch auf einer Geforce 7900 GS. Der Lärmpegel liegt konstant bei 1,8 Sone und auch die Kühlung fällt mit gemessenen 54 Grad gut aus. Obwohl es sich bei der GV-NX79G256DP-RH um eine PCI-Express-Karte handelt, verwendet Gigabyte einen herkömmlichen 4-Pol-Stromanschluss. Im Praxistest stellen wir unter anderem fest, dass die Gigabyte-Karte dank ihrer höheren Taktfrequenz (525/720 gegenüber 450/660 Megahertz) in *Call of Duty 2* durchschnittlich zehn Prozent schneller als eine herkömmliche 7900 GS ist.

FOXCONN GEFORCE 7900 GS: Nvidia-Referenzdesign ohne echte Schwächen ▮ Die als Grafikkarten-Hersteller noch recht unbekannte Firma Foxconn bietet nun Nvidia-Karten an. Unser 7900-GS-Testmuster entspricht dem Nvidia-Referenzdesign. Dabei kommt ein kleiner Chip-Kühler zum Einsatz, der nur für das zentrale Rechenwerk, nicht aber den Speicher zuständig ist. Dieser ist mit 0,3 Sone im Windows-Betrieb und mit 1,3 Sone in 3D-Anwendungen relativ leise (Chip-Temperatur: 69 Grad Celsius). Mit einem Preis von 180 Euro ist die Foxconn-Karte die günstigste 7900 GS im Testfeld, verfügt aber auch über eine bescheidene Ausstattung.

LEADTEK PX7600 GT TDH HEATPIPE: Lüfterlose Geforce 7600 GT ▮ Leise Karten sind voll im Trend und so wagt sich auch Leadtek bei der Geforce 7600 GT an eine passive Kühlung. Die von uns gemessene Grafikchip-Temperatur liegt mit 85 Grad noch im Rahmen. Einen gewisser Spielraum zum Übertakten bleibt auch noch, unser Testmuster schafft es immerhin auf 670/770 Megahertz (Standard: 560/700). Mit 160 Euro fällt der Preis aber etwas zu hoch aus. Schließlich erhalten Sie ab 170 Euro bereits eine deutlich schnellere Radeon X1950 Pro.

GECUBE GC-RX165XTG3-D3: Gut gekühlte, aber laute X1650 XT ▮ Als Besonderheit fällt bei der Gecube-Karte auf, dass der Speicher um 23 Megahertz höher getaktet ist als beim Referenzmodell. Mit gemessenen 3,7 Sone produziert der Lüfter eine störende Geräuschkulisse. Trotzdem bietet die X1650 XT von Gecube ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis. Minuspunkte gibt es aufgrund des lauten Lüfters und der schwachen Ausstattung.

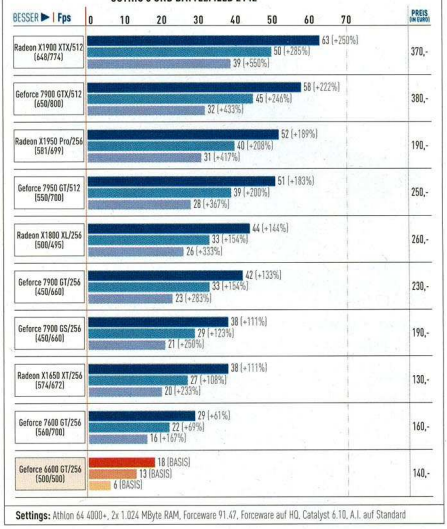
ASUS EAX1650XT CF: Sehr laute X1650 XT ▮ Asus liefert die Crossfire-Edition der X1650 XT gleich mit zwei Crossfire-Brücken aus. Der sehr hohe Geräuschpegel fällt unangenehm auf. Im 2D-Betrieb messen wir 5,2 und im 3D-Betrieb bis zu 6,2 Sone (Platinen-Temperatur: 39,1 Grad). Hier sollten nur discogeschädigte Anwender zuschlagen, alle anderen greifen zur X1650 XT von Tul.

FAZIT: X1950 Pro weit vorne ▮ Im Mittelklasse-Bereich kann Ati vor allem dank der X1950 Pro endlich mit Nvidia mithalten. Diese Ati-Karte ist in *Gothic 3* und *Battlefield 2142* um durchschnittlich 41 Prozent schneller als Nvidias 7900 GS und kostet genauso viel. Für den schmalen Geldbeutel ist auch die X1650 XT recht attraktiv. Schließlich lässt die Karte eine 7600 GT in den genannten Spielen um gut 26 Prozent hinter sich. Daniel Waadt

PC ACTION-Kombi-Benchmarks

- Atis Radeon X1950 Pro ist der gleich teuren 7900 GS deutlich überlegen.
- Die X1650 XT liegt um bis zu neun Fps vor der teureren Geforce 7600 GS.
- Die X1950 Pro liegt um bis zu 26 Prozent hinter der Radeon X1900 XTX.

1.024x768, kein AA/AF
1.280x1.024, kein AA/AF
1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF

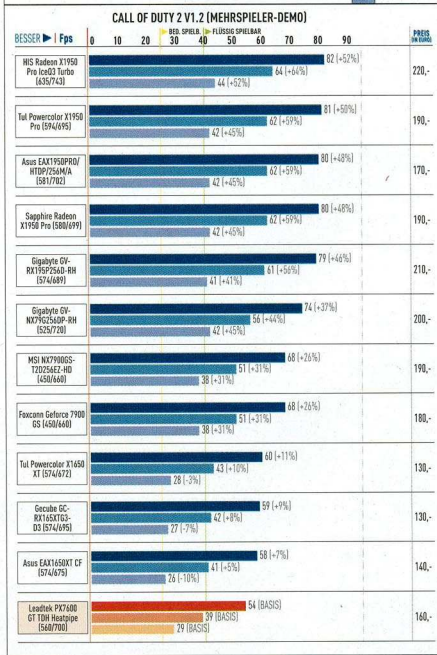


Settings: Athlon 64 4000+, 2x 1.024 MByte RAM, Forceware 91.47, Forceware auf HQ, Catalyst 6.10, A.I. auf Standard

Call of Duty 2

- Nur die Radeon X1950 Pro von Sapphire läuft mit dem Standardtakt.
- Die höher getaktete HIS-Karte liegt um bis zu fünf Prozent vor der Sapphire.
- Die schnellste Geforce 7900 GS kommt von Gigabyte (+ 11 Prozent).

1.024x768, kein AA/AF
1.280x1.024, kein AA/AF
1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF



Settings: Athlon 64 4000+, 2x 1.024 MByte RAM, Forceware 91.47, Forceware auf HQ, Catalyst 6.10, A.I. auf Standard

Empfehlungen der Redaktion:

Asus EAX1950PRO/HTDP/256M/A

Der massive Kühlkörper belegt einen PCI-Steckplatz, ist aber mit 0,2 Sone sehr leise.

Dank eines nahezu lautlosen Lüfters und des günstigen Preises ergattert Asus mit der X1950 Pro unseren Preistipp-Award.

Die X1950 Pro von Asus taktet mit 581/702 Megahertz und verfügt über 36 Pixel-Shader-ALUs (Arithmetic Logical Units; arithmetische Logikeinheiten). Mit aktuellen Hilfsprogrammen lassen sich Chip und Speicher derzeit nicht übertakten. Asus verwendet zur Kühlung einen 50 Millimeter großen Radial-Lüfter, der sowohl unter 2D als auch unter 3D mit gemessenen 0,2 Sone nahezu lautlos ist. Die Chip-Temperatur ist mit 72 Grad zwar hoch, jedoch nicht bedenklich. Unserem Testmuster liegt keine Crossfire-Brücke bei. Asus bietet aber auch eine EAX1950PRO Crossfire an, die zwei Brücken enthält, sonst aber identisch ist.
Wenn Sie keinen großen Wert auf eine umfangreiche Ausstattung legen, erhalten Sie mit der Asus-Karte eine günstige und schnelle X1950 Pro. (dw)

GESAMTNOTE: 2,95
Preis: Ca. € 170.- **Preis-Leistg.:** Sehr gut

Tul Powercolor Radeon X1650 XT

Im Gegensatz zur X1650 XT von Asus kommt die Tul-Karte ohne Stromanschluss aus.

Wenn Ihnen 170 Euro für eine X1950 Pro immer noch zu viel sind, erhalten Sie mit der X1650 XT eine günstige 3D-Alternative.

Mit 574/672 Megahertz ist die X1650 XT von Tul kaum niedriger getaktet als eine X1950 Pro, verfügt aber nur über 24 Pixel-Shader-ALUs und kann nur auf eine 128-Bit-Speicher-Anbindung zurückgreifen. Der Kühler belegt einen Extra-Steckplatz, ist aber mit 0,7 bis 0,9 Sone sehr leise. Akzeptabel ist auch die Temperaturentwicklung mit gemessenen 79 Grad. Herkömmliche Hilfsprogramme lassen das Übertakten nicht zu. Bescheiden gibt sich Tul bei der Ausstattung. Wir vermissen eine Crossfire-Brücke, Video-Kabel und ein Spiele-Paket. Lediglich einen Cyberlink-Datenträger (u. a. Power DVD), einen Composite- und einen DVI-VGA-Adapter liefert der Hersteller. Alles in allem erhalten Sie für 130 Euro eine günstige und leise X1650 XT mit Schwächen bei der Ausstattung. (dw)

GESAMTNOTE: 3,47
Preis: Ca. € 130.- **Preis-Leistg.:** Sehr gut

GRAFIK-KARTEN	Powercolor X1950 Pro	Radeon X1950 Pro IceQ3 Turbo	EAX1950PRO/HTDP/256M/A	Radeon X1950 Pro
Hersteller/Webseite	Tul (www.powercolor.com.tw)	HIS (www.hisdigital.com)	Asus (www.asuscom.de)	Sapphire (www.sapphiretech.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 190,-/Sehr gut	Ca. € 220,-/Gut	Ca. € 170.-/Sehr gut	Ca. € 190,-/Sehr gut
Grafikchip; Codename	Radeon X1950 Pro; RV570	Radeon X1950 Pro; RV570	Radeon X1950 Pro; RV570	Radeon X1950 Pro; RV570
Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader	36/8	36/8	36/8	36/8
Chiptakt (2D/3D)	594/694 Megahertz	635/635 Megahertz	581/581 Megahertz	580/580 Megahertz
Speichertakt (2D/3D)	695/695 Megahertz	743/743 Megahertz	702/702 Megahertz	702/699 Megahertz
AUSSTATTUNG	**2,75**	**2,65**	**2,95**	**2,75**
Speichermenge/Anbindung	256 MByte (256 Bit)	256 MByte (256 Bit)	256 MByte (256 Bit)	256 MByte (256 Bit)
Speicherart	DDR3 (1,4 ns)	DDR3 (1,4 ns)	DDR3 (1,4 ns)	DDR3 (1,4 ns)
Monitor-Anschlüsse	2x DVI	2x DVI	2x DVI	2x DVI
Video-Anschlüsse	TV-out (S-Video)/-in (Kabel)	TV-out (S-Video)/-in (Kabel)	TV-out (S-Video)	TV-out (S-Video)
Kühlung	60-mm-Lüfter, RAM-Kühler	70-mm-Lüfter, RAM-Kühler	50-mm-Lüfter, RAM-Kühler	65-mm-Lüfter, RAM-Kühler
Software/Hilfsprogramme	U. a. Power DVD, Power Producer, Power Director	Power DVD 7, Power Director 5 SE Plus, Power2Go	Smart Doc, Video Security Online	Power DVD 6
Spiele-Vollversionen	-	*Flatout, Dungeon Siege*	-	*The Da Vinci Code*
Handbuch; Garantie	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 3 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre
Video-Kabel	Composite-/S-Video-Kabel	S-Video-Kabel	-	Composite-/S-Video-Kabel
Adapter	Adapter (in/out, HDTV), DVI-VGA	Adapter (in/out, HDTV), 2x DVI-VGA	HDTV-Adapter, DVI-VGA	Adapter (Composite, HDTV), 2x DVI-VGA
EIGENSCHAFTEN	**1,97**	**1,97**	**1,97**	**1,92**
Anisotroper Texturfilter	Bis 16:1 (winkelabhängig; abschaltbar)	Bis 16:1 (winkelabhängig; abschaltbar)	Bis 16:1 (winkelabhängig; abschaltbar)	Bis 16:1 (winkelabhängig; abschaltbar)
Multi-Sampling; Super-Sampling	2x, 4x, 6x; nein	2x, 4x, 6x; nein	2x, 4x, 6x; nein	2x, 4x, 6x; nein
Transparenz/Adaptive FSAA	Ja	Ja	Ja	Ja
Hardware-Monitor/Lüftersteuerung	Vorhanden; nein (12 Volt)	Vorhanden; nein (6,4 Volt)	Vorhanden; nein (4,3 Volt)	Vorhanden; ja (6,4-7,0 Volt)
LEISTUNG	**3,17**	**3,32**	**3,27**	**3,42**
Temperatur	59 °C (GPU)	64 °C (GPU)	72 °C (GPU)	73 °C (GPU)
Lautstärke (2D/3D)	0,9 Sone; 30 dB(A)	1,3 Sone; 34 dB(A)	0,2 Sone; 21 dB(A)	2,1-2,5 Sone; 38-40 dB(A)
Leistungsaufnahme (2D/3D)	250 Watt (ganzer PC)	252 Watt (ganzer PC)	234 Watt (ganzer PC)	250 Watt (ganzer PC)
Manuelle Übertaktung	Nicht möglich	Nicht möglich	Nicht möglich	Nicht möglich
CoD 2, 1.024x768, kein AA/AF	80,9 Fps (sehr gut)	82,2 Fps (sehr gut)	80,3 Fps (sehr gut)	80,3 Fps (sehr gut)
CoD 2, 1.280x1.024, kein AA/AF	62,3 Fps (sehr gut)	64,4 Fps (sehr gut)	61,8 Fps (sehr gut)	61,8 Fps (sehr gut)
CoD 2, 1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF	41,9 Fps (gut)	43,7 Fps (gut)	41,6 Fps (gut)	41,6 Fps (gut)
FAZIT	+ Leise Kühlung + Sehr niedrige GPU-Temperatur + Gute Ausstattung **GESAMT 2,85**	+ Höhere Taktraten + Leiser Lüfter + Gutes Software-Bundle **GESAMT 2,92**	+ Nahezu lautlose Kühlung + Vergleichsweise preiswert - Magere Ausstattung **GESAMT 2,95**	+ Kühler belegt keinen Extra-Steckplatz + Umfangreiche Ausstattung - Vergleichsweise lauter Lüfter **GESAMT 2,99**

GRAFIK-KARTEN

	GV-RX195P256D-RH	NX7900GS-T2D256EZ-HD	GV-NX79G256DP-RH	Geforce 7900 GS
Hersteller/Webseite	Gigabyte (www.gigabyte.de)	MSI (www.msi-computer.de)	Gigabyte (www.gigabyte.de)	Foxconn (www.foxconnchannel.com)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 210,-/Gut	Ca. € 190,-/Gut	Ca. € 200,-/Gut	Ca. € 180,-/Gut
Grafikchip; Codename	Radeon X1950 Pro; RV570	Geforce 7900 GS; G71	Geforce 7900 GS; G71	Geforce 7900 GS; G71
Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader	36/8	40/7	40/7	40/7
Chip-Speichertakt	574/689 Megahertz	450/660 Megahertz	525/720 Megahertz	450/660 Megahertz
AUSSTATTUNG	**3,08**	**2,85**	**3,03**	**3,05**
Speichermenge/Anbindung	256 MByte (256 Bit)	256 MByte (256 Bit)	256 MByte (256 Bit)	256 MByte (256 Bit)
Speicherart	DDR3 (1,4 ns)	DDR3 (1,4 ns)	DDR3 (1,4 ns)	DDR3 (1,4 ns)
Monitor-Anschlüsse	2x DVI	2x DVI	2x DVI	2x DVI
Video-Anschlüsse	TV-out (S-Video)	TV-out (S-Video)	TV-out (S-Video)	TV-out (S-Video)
Kühlung	75-mm-Lüfter (Zalman VF-700 Alcu)	Passive Heatpipe-Kühlung	75-mm-Lüfter (Zalman VF-700 Alcu)	45-mm-Lüfter
Software/Hilfsprogramme	Gigabyte VGA Utility	U. a. MSI Live, MSI Secure Doc	Power DVD 6, V-Tuner 3	Restore It 7, Virtual Drive Pro 10
Spiele-Vollversionen	*Xpand Rally*	-	*Xpand Rally*	-
Handbuch; Garantie	Gedruckt (englisch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (englisch); 2 Jahre	Gedruckt (englisch); 2 Jahre
Video-Kabel	-	S-Video-Kabel	-	-
Adapter	Adapter (S-Video-out, HDTV), 2x DVI-VGA	Adapter (S-Video-out, HDTV), 2x DVI-VGA	Adapter (S-Video-out, HDTV), 2x DVI-VGA	Adapter (S-Video, Comp., HDTV), 2x DVI-VGA
EIGENSCHAFTEN	**2,07**	**2,10**	**2,10**	**2,05**
Anisotroper Texturfilter	Bis 16:1 (winkelabhängig; abschaltbar)	Bis 16:1 (winkelabhängig)	Bis 16:1 (winkelabhängig)	Bis 16:1 (winkelabhängig)
Multi-Sampling; Super Sampling	2x, 4x, 6x; nein	2x, 2xQ, 4x, 8xS	2x, 2xQ, 4x, 8xS	2x, 2xQ, 4x, 8xS
Transparenz/Adaptive FSAA	Ja	Ja	Ja	Ja
Hardware-Monitor/Lüftersteuerung	Nicht vorhanden; nein (12 Volt)	Vorhanden; passiv	Vorhanden; nein (12 Volt)	Vorhanden; ja (5,9-8,1 Volt)
LEISTUNG	**3,42**	**3,80**	**3,83**	**3,90**
Temperatur	42 °C (auf Platine gemessen!)	87 °C (Grafikchip)	54 °C (Grafikchip)	69 °C (Grafikchip)
Lautstärke (2D/3D)	1,7 Sone; 34 dB(A)	Lautlose Kühlung	1,8 Sone; 35 dB(A)	0,3-1,3 Sone; 23-34 dB(A)
Leistungsaufnahme (2D/3D)	243 Watt (ganzer PC)	212 Watt (ganzer PC)	227 Watt (ganzer PC)	214 Watt (ganzer PC)
Manuelle Übertaktung	Nicht möglich	550/880 Megahertz	670/830 Megahertz	570/880 Megahertz
CoD 2, 1.024x768, kein AA/AF	79,2 Fps (sehr gut)	68,1 Fps (sehr gut)	73,8 Fps (sehr gut)	68,1 Fps (sehr gut)
CoD 2, 1.280x1.024, kein AA/AF	61,2 Fps (sehr gut)	50,6 Fps (gut)	55,6 Fps (gut)	50,6 Fps (gut)
CoD 2, 1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF	41,2 Fps (gut)	37,7 Fps (befriedigend)	41,8 Fps (gut)	37,7 Fps (befriedigend)
FAZIT	+ Sehr gute Kühlung + Gutes Spiel mitgeliefert - Kein Hardware-Monitor **GESAMT 3,08**	+ Lautlose Kühlung + Niedrige Leistungsaufnahme - Relativ hohe Grafikchip-Temperatur **GESAMT 3,27**	+ Sehr gute Kühlung + Höhere Taktraten + Hohes Übertaktungspotenzial **GESAMT 3,32**	+ Gamepad mitgeliefert + Relativ leiser Lüfter - Software-Paket **GESAMT 3,36**

GRAFIK-KARTEN

	Powercolor X1650 XT	PX7600 GT TDH Heatpipe	GC-RX165XTG3-D3	EAX1650XT CF
Hersteller/Webseite	Tul (www.powercolor.com.tw)	Leadtek (www.leadtek.de)	Gecube (www.gecube.com)	Asus (www.asuscom.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 130,-/Sehr gut	Ca. € 160,-/Befriedigend	Ca. € 130,-/Gut	Ca. € 140,-/Gut
Grafikchip; Codename	Radeon X1650 XT; RV560	Geforce 7600 GT; G73	Radeon X1650 XT; RV560	Radeon X1650 XT; RV560
Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader	24/8	24/5	24/8	24/8
Chiptakt (2D/3D)	574/672 Megahertz	560/700 Megahertz	574/695 Megahertz	574/675 Megahertz
AUSSTATTUNG	**3,15**	**2,75**	**3,20**	**3,00**
Speichermenge/Anbindung	256 MByte (128 Bit)	256 MByte (128 Bit)	256 MByte (128 Bit)	256 MByte (128 Bit)
Speicherart	DDR3 (1,4 ns)	DDR3 (1,4 ns)	DDR3 (1,4 ns)	DDR3 (1,4 ns)
Monitor-Anschlüsse	2x DVI	2x DVI	2x DVI	2x DVI
Video-Anschlüsse	TV-out (S-Video)	TV-out (S-Video)	TV-out (S-Video)	TV-out (S-Video)
Kühlung	45-mm-Lüfter	Passive Heatpipe-Kühlung	55-mm-Lüfter, RAM-Kühler	45-mm-Lüfter
Software/Hilfsprogramme	U. a. Power DVD, Power Producer, Power2Go	Power DVD 6, Orb, Winfox 2	-	Smart Doc, Video Security Online
Spiele-Vollversionen	-	*Serious Sam 2, Trackmania Nations*	-	*GTI Racing*
Handbuch; Garantie	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 3 Jahre	Gedruckt (englisch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 3 Jahre
Video-Kabel	-	-	Composite-/S-Video-Kabel	-
Adapter	Composite-Adapter, DVI-VGA	Adapter (S-Video-out, HDTV), DVI-VGA	HDTV-Adapter, DVI-VGA	HDTV-Adapter, 2x DVI-VGA
EIGENSCHAFTEN	**1,92**	**2,10**	**2,07**	**2,02**
Anisotroper Texturfilter	Bis 16:1 (winkelabhängig; abschaltbar)	Bis 16:1 (winkelabhängig)	Bis 16:1 (winkelabhängig; abschaltbar)	Bis 16:1 (winkelabhängig; abschaltbar)
Multi-Sampling; Super Sampling	2x, 4x, 6x; nein	2x, 2xQ, 4x, 8xS	2x, 4x, 6x; nein	2x, 4x, 6x; nein
Transparenz/Adaptive FSAA	Ja	Ja	Ja	Ja
Hardware-Monitor/Lüftersteuerung	Vorhanden; Ja (5,4-6,2 Volt)	Vorhanden; passiv	Nicht vorhanden; nein (12 Volt)	Nicht vorhanden; ja (10,5-11,7 Volt)
LEISTUNG	**4,09**	**4,19**	**4,21**	**4,49**
Temperatur	79 °C (GPU)	85 °C (GPU)	42,4 °C (auf Platine gemessen!)	39,1 °C (auf Platine gemessen!)
Lautstärke (2D/3D)	0,7-0,9 Sone; 29-31 dB(A)	Lautlose Kühlung	3,7 Sone; 45 dB(A)	5,2-6,2 Sone; 51-54 dB(A)
Leistungsaufnahme (2D/3D)	232 Watt (ganzer PC)	198 Watt (ganzer PC)	234 Watt (ganzer PC)	227 Watt (ganzer PC)
Manuelle Übertaktung	Nicht möglich	670/770 MHz	Nicht möglich	Nicht möglich
CoD 2, 1.024x768, kein AA/AF	59,9 Fps (sehr gut)	53,9 Fps (gut)	59,1 Fps (gut)	58,1 Fps (gut)
CoD 2, 1.280x1.024, kein AA/AF	42,6 Fps (gut)	38,9 Fps (befriedigend)	41,9 Fps (gut)	41,4 Fps (gut)
CoD 2, 1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF	27,5 Fps (befriedigend)	28,5 Fps (befriedigend)	26,6 Fps (befriedigend)	26,3 Fps (befriedigend)
FAZIT	+ Leiser Lüfter + Günstiger Preis - Crossfire-Brücke fehlt **GESAMT 3,47**	+ Lautlose Kühlung + Gute Ausstattung - Relativ hohe GPU-Temperatur **GESAMT 3,48**	+ Hoher Speichertakt - Kein Hardware-Monitor - Crossfire-Brücke fehlt **GESAMT 3,58**	+ Sehr gute Kühlung + Sehr leiser Lüfter - Kein Hardware-Monitor **GESAMT 3,70**

ULTRAFORCE

ULTRA HIGH END COMPUTING

Dieses High End System kannst DU auch gewinnen:

Sende einfach eine SMS mit dem Kennwort Ultra1 und Deiner Email Adresse an die 84446* oder ruf die 0137-9-888-778* an

intel Core™2 Duo inside™

Core2 Duo X-68 Xtreme

Inkl. 2x GeForce 8800 GTX 768 MB im SLI Modus

FUTUREMARK 3DMARK06 The Gamers' Benchmark

15.000 PUNKTE

IM JANUAR GRATIS!!!
ZU JEDEM ULTRAFORCE SYSTEM:
Topaktuell - Im Wert von 49,90 Euro

© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Dark Messiah, Might and Magic, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

*0,49 EUR/Anruf aus dem dt. Festnetz, 0,49 EUR/SMS inkl. VFD2 Anteil 0,12 EUR/SMS, zzgl. T-Mobile Anteil 0,12 EUR/SMS
Beispiel: ULTRA1 hans.mustermann@musterstadt.de (Zwischen ULTRA1 und Email-Adresse ein Leerzeichen nicht vergessen!)

* Es handelt sich um ein Angebot der RBS Bank. Mit einem anfänglichen effektiven Jahreszins von 15,66% bei einer Laufzeit von 56 Monaten.

INKL. 5 JAHRE GARANTIE UND PICK UP & RETURN SERVICE

ULTRAFORCE DESIGN & GESTALTUNG: MEDIEN AGENTUR **ninepoint 9.** www.ninepoint.de

TROTZ 19% MEHRWERTSTEUER, **KEINE PREISERHÖHUNG!** GARANTIERT!

KOSTENLOSE SERVICE & BESTELL HOTLINE: **0800-22 777 99**

„Mit **3,0 Ghz schneller** als der **INTEL® Core2™ Extreme X6800** (2,93GHz) durch **Overcklocking** dank **Hochleistungs-Wasserkühlung**"

Komplettlösung inkl. 3x Gaming 19" TFTs und Matrox Triple Head2Go nur

999,-

"Erleben Sie eine nie dagewesene 3D Surround Grafik mit einer atemberaubenden Gesamtauflösung von 3840x1024 !!!"

(Bei vorhandenen TFTs schon ab 299,-)

Prozessor
INTEL Core2 Duo E6600 @ X6800 (3,0 GHz)

Grafik
2x GeForce 8800 GTX 768 MB SLI Modus

Arbeitsspeicher
2,0 GB OCZ eXtreme DDR2-800

Festplatten
500GB S-ATA II Festplatten RAID

Laufwerk
18x DVD Multinorm Brenner Samsung

Mainboard
ABIT IN9 32x MAX nForce 680 SLI Chip

oder ab mtl. 70 EUR

2.999,-

24H ONLINESHOPPING

WWW.ULTRAFORCE.DE

Alle Preise in Euro brutto inkl. der gesetzlichen Mehrwertsteuer. Abbildungen ähnlich. Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Alle Angebote nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz nur in unbeschädigtem und in original verpacktem Zustand.

ULTRAFORCE

ULTRA HIGH END COMPUTING

UltraForce Konfigurator -

Wir **konfigurieren** jedes **System** individuell nach Ihren **Wünschen**

ATI CROSSFIRE

Sie können jedes UltraForce System erweitern, aufrüsten oder abrüsten.
Stellen Sie sich einfach ein System nach Ihren Wünschen im UltraForce Onlineshop zusammen oder lassen Sie sich telefonisch beraten.

BEI ULTRAFORCE KÖNNEN SIE SICH IHR SYSTEM NACH WUNSCH KONFIGURIEREN.

SPEICHER

1GB auf 2GB DDR2-800 OCZ	149,-
1GB auf 2GB DDR2-1000 OCZ	199,-
2GB auf 4GB DDR2-800 OCZ	298,-
2GB auf 4GB DDR2-1000 OCZ	398,-

FESTPLATTEN

250GB auf 500GB RAID	99,-
250GB auf 150GB 10.000 U/min.	199,-
250GB auf 300GB RAID 10.000 U/min.	449,-
500GB RAID auf 1000GB RAID	199,-
500GB RAID auf 300GB RAID 10.000 U/min.	399,-

GRAFIK

X1950PRO auf X1950 XTX	249,-
7950GT auf 8800GTS	249,-
8800GTS auf 8800 GTX	199,-
8800GTS auf 2x 8800 GTS SLI	499,-
8800GTX auf 2x 8800GTX SLI	699,-

* Es handelt sich um ein Angebot der RBS Bank. Mit einem anfänglichen effektiven Jahreszins von 15,66% bei einer Laufzeit von 56 Monaten.

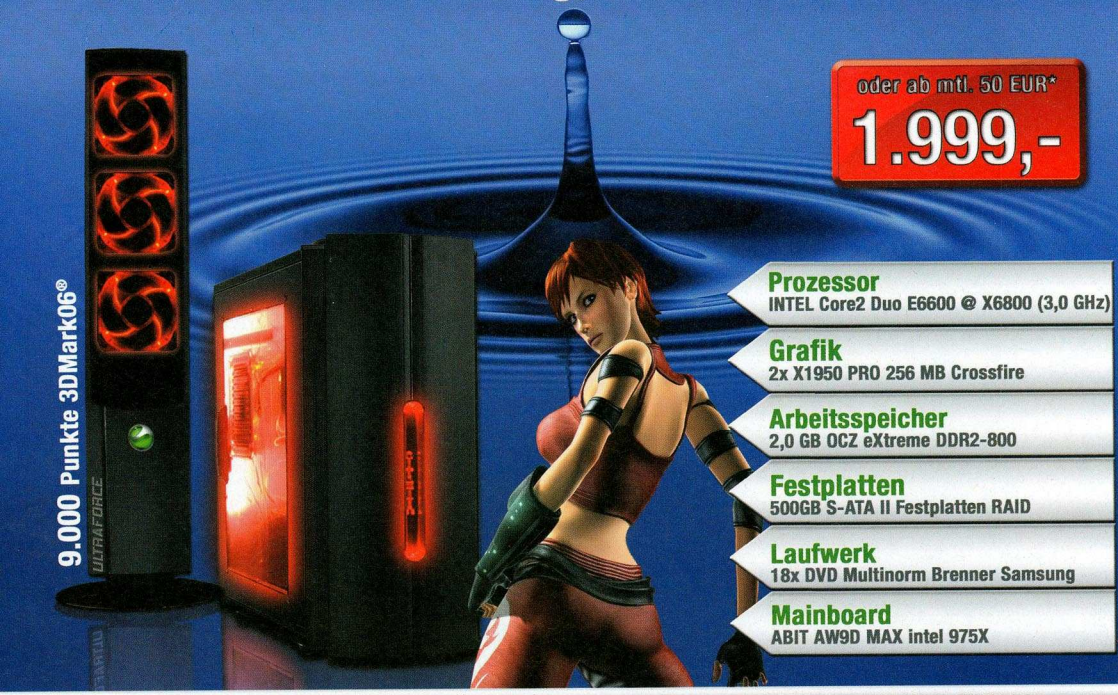
INKL. 5 JAHRE GARANTIE UND PICK UP & RETURN SERVICE

ULTRAFORCE DESIGN & GESTALTUNG: MEDIEN AGENTUR **ninepoint 9.** www.ninepoint.de

TROTZ 19% MEHRWERTSTEUER, **KEINE PREISERHÖHUNG!** GARANTIERT!

KOSTENLOSE SERVICE & BESTELL HOTLINE: **0800-22 777 99**

Wasserkühlung, nur vom PROFI



oder ab mtl. 50 EUR*

1.999,-

Prozessor
INTEL Core2 Duo E6600 @ X6800 (3,0 GHz)

Grafik
2x X1950 PRO 256 MB Crossfire

Arbeitsspeicher
2,0 GB OCZ eXtreme DDR2-800

Festplatten
500GB S-ATA II Festplatten RAID

Laufwerk
18x DVD Multinorm Brenner Samsung

Mainboard
ABIT AW9D MAX intel 975X

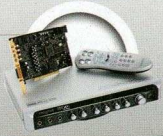
HIER SEHEN SIE EINE KLEINE AUSWAHL AN AUFRÜSTUNGEN. MEHR UNTER WWW.ULTRAFORCE.DE ODER 0800 - 22 777 99.

MAUS & TASTATUR

Logitech G15 Tastatur	79,-
Logitech G5 Maus	59,-
Logitech G7 Maus	79,-
Razer Copperhead Maus	59,-

SOUND

Creative X-Fi Extreme Audio	49,-
Creative X-Fi Extreme Music	89,-
Creative X-Fi Platinum	199,-



MONITORE

17" Gaming TFT, 4ms	199,-
19" Gaming TFT, 4ms	249,-
22" Gaming TFT Widescreen	399,-

24H ONLINESHOPPING

WWW.ULTRAFORCE.DE

Alle Preise in Euro brutto inkl. der gesetzlichen Mehrwertsteuer. Abbildungen ähnlich. Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Alle Angebote nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz nur in unbeschädigtem und in original verpacktem Zustand.

ULTRAFORCE
ULTRA HIGH END COMPUTING

UltraForce AirFlow - Systeme mit durchdachter Luft-Kühlung

TEST: 10/2006 Hardware Cooler Master Hyper TX Intel REFURB: 1.72 | 11/2006 Hardware SPARFUCHS Cooler Master Hyper TX | KICKASS gamemans choice

MEMORY powered by OCZ Technology

Inkl. Coolermaster Hyper TX

Core2 Duo X-66
ATI Radeon X1950 PRO 256MB

Prozessor
INTEL Core2 Duo E6300 @ E6600 (2,40GHz)
Gafik
ATI Radeon X1950 PRO 256MB
Arbeitsspeicher
1GB OCZ eXtreme DDR2-800
Festplatten
200GB S-ATA II Samsung
Laufwerk
18x DVD Multinorm Brenner Samsung
Mainboard
ABIT AB9 INTEL 965

5.500 Punkte 3DMark06®

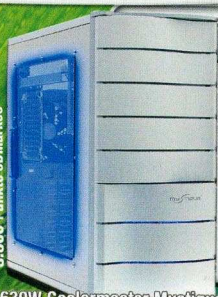
630W Coolermaster Mystique 631
Voll Aluminium schwarz

oder mtl. ab 18,-*
999,-

Core2 Duo X-66
nVidia GeForce 7950 GT 256MB

Prozessor
INTEL Core2 Duo E6300 @ E6600 (2,40 GHz)
Grafik
nVidia GeForce 7950 GT 256MB
Arbeitsspeicher
1GB OCZ eXtreme DDR2-800
Festplatten
200GB S-ATA II Samsung
Laufwerk
18x DVD Multinorm Brenner Samsung
Mainboard
ABIT AB9 INTEL 965

5.500 Punkte 3DMark06®



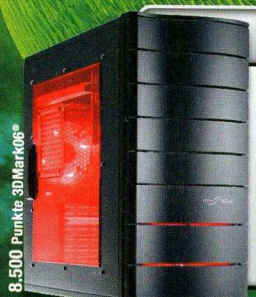
630W Coolermaster Mystique 631
Voll Aluminium silber

oder mtl. ab 20,-*
1049,-

Core2 Duo X-66
2x ATI Radeon X1950 PRO Crossfire

Prozessor
INTEL Core2 Duo E6300 @ E6600 (2,40 GHz)
Grafik
2x ATI Radeon X1950 PRO 256MB CROSSFIRE
Arbeitsspeicher
1GB OCZ eXtreme DDR2-800
Festplatten
250GB S-ATA II Samsung
Laufwerk
18x DVD Multinorm Brenner Samsung
Mainboard
ABIT AW9D INTEL 975X

8.500 Punkte 3DMark06®



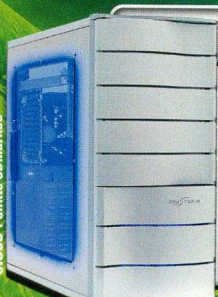
630W Coolermaster Mystique 631
Voll Aluminium schwarz

oder mtl. ab 25,-*
1299,-

Core2 Duo X-66
nVidia GeForce 8800 GTS 640MB

Prozessor
INTEL Core2 Duo E6300 @ E6600 (2,40 GHz)
Grafik
nVidia GeForce 8800 GTS 640MB DirectX 10
Arbeitsspeicher
1GB OCZ eXtreme DDR2-800
Festplatten
250GB S-ATA II Samsung
Laufwerk
18x DVD Multinorm Brenner Samsung
Mainboard
ABIT AB9 INTEL 965

9.500 Punkte 3DMark06®



630W Coolermaster Mystique 631
Voll Aluminium silber

oder mtl. ab 30,-*
1299,-

BEI ULTRAFORCE KÖNNEN SIE SICH IHR WUNSCH GEHÄUSE SELBST AUSSUCHEN.

THERMALTAKE
Thermaltake Armor
in schwarz / silber erhältlich
Aufpreis ab 9.-

THERMALTAKE
Thermaltake Shark
in schwarz / silber erhältlich
Aufpreis ab 9.-

SILVERSTONE
Silverstone TJ07
in schwarz / silber erhältlich
Aufpreis ab 99.-

* Es handelt sich um ein Angebot der RBS Bank. Mit einem anfänglichen effektiven Jahreszins von 15,66% bei einer Laufzeit von 56 Monaten.

INKL. 5 JAHRE GARANTIE UND PICK UP & RETURN SERVICE

ULTRAFORCE DESIGN & GESTALTUNG: MEDIEN AGENTUR ninepoint 9. www.ninepoint.de

TROTZ 19% MEHRWERTSTEUER, **KEINE PREISERHÖHUNG!** GARANTIERT!

KOSTENLOSE SERVICE & BESTELL HOTLINE: **0800-22 777 99**

...unser **Geschenk** für **Sie**...

XP Media Center Edition zum Preis von XP Home erhalten Sie zu allen UltraForce Systemen für nur 89,- Euro

Inklusive kostenlosem Upgrade auf **Windows Vista™**

11.000 Punkte 3DMark06®

Core2 Duo X-68
ATI Radeon X1950 XTX Crossfire

Prozessor
INTEL Core2 Duo E6600 @ X6800 (3,00 GHz)

Grafik
GeForce 8800 GTX 768MB

Arbeitsspeicher
1,0 GB OCZ eXtreme DDR2-800

Festplatten
250GB S-ATA II Festplatte

Laufwerk
18x DVD Multinorm Brenner Samsung

Mainboard
ABIT AB9 Intel 965

630W Coolermaster Mystique 632
Voll Aluminium schwarz

oder mtl. ab 45,-*

1799,-

12.000 Punkte 3DMark06®

Core2 Duo X-68
nVidia GeForce 8800 GTX 768MB

Prozessor
INTEL Core2 Duo E6600 @ X6800 (3,00 GHz)

Grafik
2x GeForce 8800 GTS 640MB SLI Modus

Arbeitsspeicher
2,0 GB OCZ eXtreme DDR2-800

Festplatten
500GB S-ATA II Festplatten RAID

Laufwerk
18x DVD Multinorm Brenner Samsung

Mainboard
ABIT IN9 32x MAX nForce 680i SLI Chip

630W Coolermaster Mystique 632
Voll Aluminium silber

oder mtl. ab 63,-*

2499,-

IM JANUAR GRATIS!!!
ZU JEDEM ULTRAFORCE SYSTEM:
Topaktuell - im Wert von 49,90 Euro

Dark Messiah™
MIGHT AND MAGIC®

© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Dark Messiah, Might and Magic, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

UBISOFT ARKANE STUDIOS

HIER SEHEN SIE NUR EINE KLEINE AUSWAHL AN GEHÄUSEN. MEHR UNTER WWW.ULTRAFORCE.DE ODER 0800 - 22 777 99.

LIAN LI
Lian Li PC - G70
in schwarz / silber erhältlich
Aufpreis ab **29.-**

NZXT ZERO
NZXT ZERO Tower - Crafted Series
Aufpreis ab **9.-**

NZXT LEXA
NZXT LeXa Midi - Tower Aluminium
Aufpreis **99.-**

24H ONLINESHOPPING

WWW.ULTRAFORCE.DE

Alle Preise in Euro brutto inkl. der gesetzlichen Mehrwertsteuer. Abbildungen ähnlich. Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Alle Angebote nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz nur in unbeschädigtem und in original verpacktem Zustand.

Das sind geile Teile!

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, kaufen Sie die richtige. Ob Grafikkarte, Hauptplatine oder Lautsprecher – wir wissen genau, was Sie wirklich brauchen!

GRAFIKKARTEN

* Durchschnittswert aus *Gothic 3* und *Battlefield 2142* ** Abgewertet
*** Die Zahl der Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader-Einheiten ist wesentlich für die Leistung einer Grafikkarte verantwortlich

AGP-KARTEN

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Gainward Bliss 7800 GS+	ca. € 290,-	Geforce 7900 GT	512 DDR3 [1,4 ns]	450/625 MHz	48/8	0,9/0,9 Sone	30,5 Fps	22,5 Fps	3,24**
MSI NX7800 GS-TD256	ca. € 260,-	Geforce 7800 GS	256 DDR3 [1,4 ns]	375/600 MHz	32/6	1,1/2,9 Sone	21,9 Fps	16 Fps	3,39**
Leadtek Winfast A7600 GS TDH	ca. € 110,-	Geforce 7600 GS	256 DDR2 [2,5 ns]	400/400 MHz	24/5	1,3/1,3 Sone	23,5 Fps	17 Fps	3,49**
Leadtek Winfast A7600 GT TDH	ca. € 170,-	Geforce 7600 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	560/700 MHz	24/5	0,5/1,2 Sone	21,5 Fps	15,5 Fps	3,57**
HIS X1600 Pro IceQ AGP	ca. € 110,-	Radeon X1600 Pro	256 DDR2 [3,5 ns]	500/396 MHz	12/5	2/2 Sone	13,5 Fps	9 Fps	3,79**
Leadtek Winfast A6600GT TDH	ca. € 120,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2 ns]	500/450 MHz	8/3	1,2/1,2 Sone	12,2 Fps	5,3 Fps	4,14**

PCI-EXPRESS-KARTEN

Lärmpegel bis 1,5 Sone	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Asus EN8800GTX	ca. € 560,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 [1,1 ns]	575/900 MHz	128/max. 128	0,7/1,1 Sone	76 Fps	73,5 Fps	1,57
Leadtek Winfast PX8800 GTX TDH	ca. € 600,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 [1,1 ns]	575/900 MHz	128/max. 128	0,7/1,1 Sone	76 Fps	73,5 Fps	1,59
Asus EN8800GTS	ca. € 440,-	Geforce 8800 GTS	640 DDR3 [1,2 ns]	513/792 MHz	96/max. 96	0,6/0,7 Sone	64 Fps	55 Fps	2,80
Leadtek Winfast PX8800 GTS TDH	ca. € 450,-	Geforce 8800 GTS	640 DDR3 [1,2 ns]	513/792 MHz	96/max. 96	0,6/0,7 Sone	64 Fps	55 Fps	2,82
Leadtek PX7900 GTX TDH Extreme	ca. € 400,-	Geforce 7900 GTX	512 DDR3 [1,1 ns]	675/830 MHz	48/8	0,4/0,7 Sone	45,3 Fps	33,4 Fps	2,75**
MSI NX7900GTX-T2D512E	ca. € 440,-	Geforce 7900 GTX	512 DDR3 [1,1 ns]	650/800 MHz	48/8	0,4/0,7 Sone	44,5 Fps	32 Fps	2,78**
Tul Powercolor X1950 Pro	ca. € 190,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 [1,4 ns]	594/695 MHz	36/8	0,9/0,9 Sone	40,3 Fps	30,9 Fps	2,85
HIS Radeon X1950 Pro IceQ3 Turbo	ca. € 220,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 [1,4 ns]	635/743 MHz	36/8	1,3/1,3 Sone	42,4 Fps	32,9 Fps	2,92
Asus EAX1950PRO/HTDP/256M/A	ca. € 170,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 [1,4 ns]	581/702 MHz	36/8	0,2/0,2 Sone	40 Fps	30,5 Fps	2,95
Leadtek Winfast PX7950 GT TDH	ca. € 250,-	Geforce 7950 GT	512 DDR3 [1,4 ns]	550/700 MHz	48/8	0,2/0,5 Sone	38,5 Fps	28 Fps	2,95**
Xfx Geforce 7950 GT 570M Extreme	ca. € 280,-	Geforce 7950 GT	512 DDR3 [1,4 ns]	570/730 MHz	48/8	Passiv	39 Fps	28,5 Fps	2,96**
HIS Radeon X1800 GTO IceQ3	ca. € 200,-	Radeon X1800 GTO	256 DDR3 [2 ns]	520/495 MHz	12/8	0,8/0,8 Sone	27,9 Fps	22,5 Fps	3,23**
Leadtek Winfast PX7900 GS TDH	ca. € 180,-	Geforce 7900 GS	256 DDR3 [1,4 ns]	450/660 MHz	40/7	0,1/0,3 Sone	28,5 Fps	20,5 Fps	3,24**
Lärmpegel über 1,5 Sone	**Preis**	**Grafikchip**	**Speicher (MByte)**	**Takt (Chip/RAM)**	**PS-ALUs/VS*** **	**Lautheit (2D/3D)**	**1.280x1.024, kein AA/AF***	**1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF***	**Wertung**
Asus EN7950GX2	ca. € 470,-	Geforce 7950 GX2	1.024 DDR3 [1,4 ns]	500/600 MHz	2x 48/8	1,1/3,2 Sone	58 Fps	55,5 Fps	2,58**
Asus EAX1950XTX/HTVDP	ca. € 390,-	Radeon X1950 XTX	512 DDR4 [0,9 ns]	648/999 MHz	48/8	0,6/3,2 Sone	50,5 Fps	40 Fps	2,63**
HIS Radeon X1950 XTX	ca. € 400,-	Radeon X1950 XTX	512 DDR4 [0,9 ns]	648/999 MHz	48/8	0,6/3,2 Sone	50,5 Fps	40 Fps	2,65**
Sapphire Radeon X1950 XTX Toxic	ca. € 480,-	Radeon X1950 XTX	512 DDR4 [0,9 ns]	695/999 MHz	48/8	2,5/2,5 Sone	52 Fps	41,9 Fps	2,67**
Point of View GF7950GT/512MB	ca. € 270,-	Geforce 7950 GT	512 DDR3 [1,4 ns]	550/700 MHz	48/8	0,5/2 Sone	38,5 Fps	28 Fps	3,00**
Ati All-in-Wonder X1900	ca. € 260,-	Radeon X1900 AiW	256 DDR3 [1,4 ns]	500/480 MHz	48/8	1,3/2,1 Sone	36,5 Fps	28 Fps	3,02**
Sapphire Radeon X1900 GT	ca. € 180,-	Radeon X1900 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	574/594 MHz	36/8	0,6/2,6 Sone	36,5 Fps	28 Fps	3,15**
MSI NX7900GT-VT2D256E-HD	ca. € 290,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	500/765 MHz	48/8	2,4/2,4 Sone	35 Fps	26,1 Fps	3,20**
Xfx GF 7900 GT 520M VIVO	ca. € 270,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	520/750 MHz	48/8	0,5/3,9 Sone	35,3 Fps	26,5 Fps	3,21**
Asus EN7900GT TOP	ca. € 280,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	520/720 MHz	48/8	2,4/2,4 Sone	35 Fps	26,1 Fps	3,24**
Tul Powercolor X1900 GT	ca. € 180,-	Radeon X1900 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	574/594 MHz	36/8	0,6/3,1 Sone	36,5 Fps	28 Fps	3,27**
Tul Powercolor X1800 GTO	ca. € 150,-	Radeon X1800 GTO	256 DDR3 [2 ns]	500/495 MHz	12/8	1,2/4,2 Sone	27,5 Fps	22 Fps	3,39**
Gecube GC-X1800GTOD-VID3	ca. € 150,-	Radeon X1800 GTO	256 DDR3 [2 ns]	500/495 MHz	12/8	1,2/4,5 Sone	27,5 Fps	22 Fps	3,40**

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

17 ZOLL

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Asus PM17TU	ca. € 230,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 410 cd/m2	-	1,87
Eizo Flexscan M1700	ca. € 320,-	D-Sub, DVI-D	27 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	25 bis 260 cd/m2	Lautsprecher	1,92
Beng FP71V	ca. € 240,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 280 cd/m2	Lautsprecher	1,92
Viewsonic VX724	ca. € 240,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 290 cd/m2	-	1,95
Hyundai Imagequest Q70U	ca. € 350,-	D-Sub, DVI-D	18 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	120 bis 280 cd/m2	Lautsprecher, USB-Hub	1,96
Acer AL1751bs	ca. € 250,-	D-Sub, DVI-D	17 ms	Sehr gut	Sehr gut	120 bis 300 cd/m2	-	1,97
Philips 170X6	ca. € 200,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut	38 bis 210 cd/m2	USB-Hub, Lautsprecher	2,02
Iiyama Prolite E431S	ca. € 220,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	120 bis 290 cd/m2	Lautsprecher	2,09
Maxdata Belinea 101730	ca. € 300,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 250 cd/m2	Lautsprecher	2,12
Fujitsu Siemens Scaleoview L17-1	ca. € 190,-	2x D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut	60 bis 215 cd/m2	Licht	2,13

19 ZOLL

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Beng FP93GX	ca. € 280,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	35 bis 260 cd/m2	-	1,71
Samsung Syncmaster 960BF	ca. € 330,-	DVI-I	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 260 cd/m2	Software-OSD	1,76
Eizo Flexscan M1950	ca. € 700,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Sehr gut	25 bis 225 cd/m2	USB-Hub, Lichtsensor	1,79
Viewsonic VX922	ca. € 310,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	65 bis 280 cd/m2	-	1,8
Acer AL1951Cs	ca. € 340,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 400 cd/m2	Lautsprecher	1,82
Samsung Syncmaster 930BF	ca. € 290,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	80 bis 250 cd/m2	Magicbright	1,86
Beng FP91GX	ca. € 220,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut	40 bis 250 cd/m2	-	1,86
Viewsonic VX924	ca. € 320,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut	65 bis 190 cd/m2	-	1,90
Maxdata Belinea 10 19 27	ca. € 290,-	D-Sub, DVI-D	17 ms	Sehr gut	Gut	60 bis 240 cd/m2	Lautsprecher	1,91
Viewsonic VP930	ca. € 380,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Sehr gut	60 bis 245 cd/m2	-	1,92
LG L1932P	ca. € 350,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 260 cd/m2	-	1,94
Samsung Syncmaster 940B	ca. € 280,-	D-Sub, DVI-D	28 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 300 cd/m2	Pivot	2,07
Philips 190G6FB	ca. € 500,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Sehr gut	200 bis 400 cd/m2	Subwoofer, USB-Soundkarte	2,08

20 BIS 24 ZOLL

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Eizo Flexscan S2410W (24 Zoll)	ca. € 1.200,-	2x DVI-I	18 ms	Sehr gut	Sehr gut	75 bis 370 cd/m2	USB-Hub	1,68
Asus PW201 (20 Zoll)	ca. € 500,-	D-Sub, DVI-D	22 ms	Sehr gut	Gut	80 bis 270 cd/m2	-	1,85
Samsung Syncmaster 244T (24 Zoll)	ca. € 1.100,-	D-Sub, DVI-D, S-Video	22 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	80 bis 350 cd/m2	USB-Hub	1,86
Viewsonic VX2025wm (20 Zoll)	ca. € 400,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Sehr gut	35 bis 300 cd/m2	-	1,88
Dell Ultrasharp 2407WFP (24 Zoll)	ca. € 1.100,-	DVI-D, S-Video	23 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 430 cd/m2	9-in-1-Kartenleser, USB-Hub	1,94
Samsung Syncmaster 205BW	ca. € 350,-	D-Sub, DVI-D (HDCP)	24 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	70 bis 290 cd/m2	-	1,97

HAUPTPLATINEN

* Abgewertet, alte Testmethoden

SOCKEL 775 - CORE 2 DUO, CORE 2 DUO EXTREME, ALLE PENTIUM- UND CELERON-HAUPTPROZESSOREN

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	Netzwerk	Sonstige Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus P5W DH Deluxe	ca. € 190,-	975X	0701/1.02G	-	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firew., Wifi, Fernb.	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,46
Gigabyte 965P-DQ6	ca. € 190,-	P965	F2/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firew., Dual-BIOS	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,49
Abit AW9D-Max	ca. € 200,-	975X	1.2/1.00	-	1	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2x Firew., Diag.-LEDs	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,50
Asus P5B Deluxe Wifi	ca. € 170,-	P965	0302/1.03G	-	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 3x Firew., Wifi, Mikro	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,50
MSI 975X Platinum Pow. Ed.	ca. € 180,-	975X	7.18A/2.1	-	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA, 3x Firewire	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,62
MSI P965 Platinum	ca. € 120	P965	1.1/1.1	-	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firewire	Ausreichend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,66
Abit AB9 Pro	ca. € 140,-	P965	1.4/1.00	-	2	x16 (1), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	10x SATA, 2x Firew., Diag.-LEDs	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,69
Gigabyte 965P-DS3	ca. € 130,-	P965	F3/1.0	-	3	x16 (1), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	6x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,71
EVGA Nforce 680i SLI	ca. € 250,-	Nforce 680i SLI	04.11.2006/PCB 180	-	2	x16 (3), x8 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firew., Diag.-LEDs	Sehr gut	0-2,4 Sone	Probleme mit MDT	Bestanden	1,82

SOCKEL AM2 - SEMPRON, ATHLON 64, ATHLON 64 FX, ATHLON 64 X2

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	Netzwerk	Sonstige Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus M2N32-SLI Deluxe Wifi	ca. € 170,-	Nforce 590 SLI	0504/1.03G	-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firewire, Wifi	Gut	Heatpipe	Bestanden mit 1T	Bestanden	1,37
Asus Crosshair	ca. € 210,-	Nforce 590 SLI	0121/1.04G	-	3	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2x Firewire, LCD Post.	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,46
Gigabyte M59SLI-S5	ca. € 160,-	Nforce 590 SLI	F5/1.0	-	2	x16 (3), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firew., Dual-BIOS	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,47
Foxconn C51XEM2AA	ca. € 160,-	Nforce 590 SLI	612W1P20/-	-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 3x Firew., Diag.-LEDs	Befriedigend	0,7 Sone	Bestanden	Bestanden	1,54
Gigabyte M57SLI-S4	ca. € 120,-	Nforce 570 SLI	F5/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,55
MSI K9N SLI Platinum	ca. € 120,-	Nforce 570 SLI	1.1/1.0	-	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,55
Abit KN9 SLI	ca. € 110,-	Nforce 570 SLI	1.2/1.00	-	2	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire, Mauspad	Befriedigend	Heatpipe	Bestanden mit 1T	Bestanden	1,56
Asus M2R32-MVP	ca. € 140,-	RD580/SB600	0607/1.02G	-	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA, 1x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,59
MSI K9N Platinum	ca. € 100,-	Nforce 570 Ult.	1.3/1.1	-	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire	Ausreichend	Passiv	Bestanden mit 1T	Bestanden	1,59

SOCKEL 939 - ATHLON 64, ATHLON 64 FX, ATHLON 64 X2, OPTERON

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	Netzwerk	Sonstige Ausstattung	Leist. Sound	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus A8N32-SLI Deluxe	ca. € 130,-	Nforce4 SLIx16	0703/1.01	-	3	x16 (2), x4 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,46
Asus A8R32-MVP Deluxe	ca. € 110,-	RD580	0305/1.02G	-	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,50
Asus A8N-SLI Premium	ca. € 110,-	Nforce4 SLI	1009/1.02	-	3	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,51
Asus A8N-SLI Deluxe	ca. € 110,-	Nforce4 SLI	1001/1.02	-	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, Firewire	-	Bestanden	-	1,60*
DFI Lanparty UT NF4 Ultra-D	ca. € 120,-	Nforce4 Ultra	NF4LD406/R.AE1	-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,62
Gigabyte K8NF-9 (Rev. 1.1)	ca. € 80,-	Nforce4	F11/1.1	-	3	x16 (1), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,63
Abit KN8 SLI	ca. € 80,-	Nforce4 SLI	1.4/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
Asus A8N-SLI SE	ca. € 75,-	Nforce4 SLI	0502/1.01	-	3	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
EVGA NF41-AX	ca. € 90,-	Nforce4 SLI	E05/2.3	-	3	x16 (3), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Diagnose-LEDs	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
Asus A8N-SLI	ca. € 110,-	Nforce4 SLI	1001/1.02	-	3	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	-	Bestanden	-	1,68*
MSI K8N Diamond Plus L.E.	ca. € 180	Nforce4 SLIx16	1.12/1.0	-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, Audigy 2, Heatp. mit Lüft.	Gut	Bestanden	Bestanden	1,71
Epox 9NPA+ Ultra	ca. € 90,-	Nforce4 Ultra	22.03.05/1.0	-	3	x16 (1), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	-	Bestanden	-	1,73*
Gigabyte K8N Pro-SLI	ca. € 100,-	Nforce4 SLI	F4/1.0	-	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire, Dual-BIOS	-	Bestanden	-	1,77*
DFI LP UT RDX200 CF-DR	ca. € 130,-	RD480	A11/A03	-	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, Firewire, Diag.-LED	Befriedigend	Bestanden	Bestanden	1,79
Elitegroup KN1 Extreme	ca. € 100,-	Nforce4 Ultra	1.0c/1.0	-	3	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, Firewire	-	Bestanden	-	1,85*
Asrock 939SLI-eSATA2	ca. € 65,-	Uli 1697	1.10/1.01	-	3	x16 (2), x1 (1)	1x 100 MBit/s	4x SATA, Future CPU Port	Gut	Bestanden	Bestanden	1,94

SOCKEL 754 - SEMPRON, ATHLON 64

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	Netzwerk	Sonstige Ausstattung	Leist. Sound	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
MSI K8N Neo3-F	ca. € 50,-	Nforce4	1.0/1	1	3	x16 (1), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Diagnose-LED	-	Bestanden	-	1,91*
Epox 8NPA SLI	ca. € 80,-	Nforce4 SLI	83js5b24/1.0	-	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Diagnose-LED	Befriedigend	Bestanden	Bestanden	2,01
MSI K8N Neo Platinum	ca. € 75,-	Nforce3 250 Gb	1.6/1	1	6	-	1x 1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID)	-	Bestanden	-	2,06*

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

DDR-RAM

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Stabiler Takt	Garantierte Latenzen	Stabile Latenzen DDR400, 2,6 Volt	Wertung
Corsair TWINX1024-3200XL	ca. € 230,-	2x 512 MByte, DDR400	270 MHz DDR, 3,2 Volt	2-2-2-5	1,5-2-2-5	1,54
Crucial Ballistix Tracer BL2KIT64641505	ca. € 160,-	2x 512 MByte, DDR500	280 MHz DDR, 2,8 Volt	2,5-4-4-8	1,5-2-2-5	1,62
Corsair TWINX1024-3500LLPRO Single-sided	ca. € 180,-	2x 512 MByte, DDR433	280 MHz DDR, 3 Volt	2-3-2-6	2-3-2-6	1,65
OCZ OCZ4002048ELGEGXT-K	ca. € 230,-	2x 1.024 MByte, DDR400	240 MHz DDR, 2,8 Volt	2-3-3-8	2-3-3-6	1,80
Corsair TWINX2048-4400PRO	ca. € 330,-	2x 1.024 MByte, DDR550	270 MHz DDR, 3 Volt	3-3-3-8	2-3-3-6	1,85
G.Skill F1-4000USU2-2GBHZ	ca. € 260,-	2x 1.024 MByte, DDR500	260 MHz DDR, 2,8 Volt	3-4-4-8	2,5-3-3-7	1,94
G.Skill F1-3200PHU2-2GBNS	ca. € 210,-	2x 1.024 MByte, DDR400	220 MHz DDR, 2,7 Volt	2,5-3-3-6	2,5-3-3-6	1,99

DDR2-RAM

	Preis	Speichertyp	Stabiler Takt	Garantierte Latenzen	Stabile Latenzen DDR2-667/800	Wertung
G.Skill F2-8500PHU2-2GBHZ	ca. € 500,-	2x 1.024 MByte, DDR2-1066	580 MHz DDR, 2,4 Volt	4-4-4-5	3-3-3-5, 2T	1,56
Corsair TWIN2X2048-6400C4	ca. € 290,-	2x 1.024 MByte, DDR2-800	590 MHz DDR, 2,4 Volt	4-4-4-12	4-4-4-12, 1T	1,59
Corsair TWIN2X2048-8500C5	ca. € 360,-	2x 1.024 MByte, DDR2-1066	580 MHz DDR, 2,2 Volt	5-5-5-15	3-3-3-5, 1T	1,59
OCZ OCZ2P10002G-K	ca. € 400,-	2x 1.024 MByte, DDR2-1000	580 MHz DDR, 2,4 Volt	5-5-5-15	4-4-4-12, 1T	1,67
Kingston KHX8500D2K2/1G	ca. € 230,-	2x 512 MByte, DDR2-1066	540 MHz DDR, 2,2 Volt	5-5-5-15	3-3-3-5, 2T	1,75

PROZESSOR-KÜHLER

* Die Prozessoren der Athlon-64- und Athlon-FX-Serie haben laut AMD eine identische Leistungsaufnahme (TDP: Thermal Design Power).

Hersteller/Modell	Anbieter (u. a.)	Preis	Sockel	Lautheit (12 V/7 V)	Temperatur (12 V/7 V)	Geeignet bis ...*	Wertung
Thermalright Ul tra S775	www.caseking.de	ca. € 35,-	775	0,8/0,3 Sone	46/57 Grad Celsius	Core 2 Extreme	1,66
Verax Polargate Heatpipe	www.verax.de	ca. € 60,-	775	0,5/0,3 Sone	56/65 Grad Celsius	Core 2 Extreme	1,70
Cooler Master Hyper TX Intel	www.coolermaster.de	ca. € 30,-	775	1,8/0,3 Sone	47/63 Grad Celsius	Core 2 Extreme	1,72
Thermalright Ultra 90 K8	www.caseking.de	ca. € 40,-	754, 939, 940, AM2	0,8/0,3 Sone	57/65 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,73
Cooler Master Hyper TX AMD	www.coolermaster.de	ca. € 30,-	754, 939, 940, AM2	0,8/0,3 Sone	50/64 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,76
Noctua NH-U12	www.noctua.at	ca. € 45,-	754, 939, 940, 775, AM2	0,7/0,2 Sone	55/60 Grad Celsius	FX-60/Core 2 Extreme	1,86
Zalman CNPS9500 AM2	www.alternate.de	ca. € 40,-	754, 939, 940, AM2	2,6/1,2 Sone	52/59 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,89
Scythe Ninja Plus	www.scythe-eu.de	ca. € 30,-	754, 939, 940, 478, 775	0,7/0,3 Sone	55/62 Grad Celsius	FX-60/Core 2 Extreme	1,89
Scythe Mine Cooler	www.hpm-computer.de	ca. € 30,-	754, 939, 940, 478, 775	0,7/0,3 Sone	60/67 Grad Celsius	FX-60/Core 2 Extreme	1,95

VGA-KÜHLER

Hersteller/Modell	Anbieter (u. a.)	Preis	Lüfter	Lautheit (12 V)	Temperatur 3D (Chip)	Ideal für ...	Wertung
Zalman VF900-Cu	www.zalman.co.kr	ca. € 25,-	Ja (75 mm)	0,5 Sone	47 Grad Celsius (Geforce 7900 GT)	GF6/7- und Radeon-Serie	1,80
Zalman VF700-Cu LED	www.zalman.co.kr	ca. € 25,-	Ja (75 mm)	0,5 Sone	68 Grad Celsius (Geforce 6800 GT)	GF6/7- und Radeon-Serie	1,87
Zalman VF700-ALCu	www.zalman.co.kr	ca. € 20,-	Ja (75 mm)	0,5 Sone	71 Grad Celsius (Geforce 6800 GT)	GF6/7- und Radeon-Serie	1,88
Arctic Cooling Ati Silencer 5	www.arctic-cooling.com	ca. € 15,-	Ja (75 mm)	1 Sone	60 Grad Celsius (Radeon X850 XT)	X800/X850-Serie	1,88
Arctic Cooling Accelero X1	www.arctic-cooling.de	ca. € 15,-	Ja (60 mm)	0,8 Sone	60 Grad Celsius (Geforce 7800 GT)	6800- und 7800-Serie	1,95

NETZTEILE

* Gemessen im 3D-Betrieb (3DMark03)

	Anbieter (u. a.)	Preis	Gesamtleistung	+3,3 V/+5 V/+12 V	Lautheit (Win/3D)	Temperatur (3D)*	Wertung
Noise Magic Liberty ELT400AWT	www.pc-world.de	ca. € 110,-	400 Watt	28/35/20 (1), 20 (2) A	0,3/0,9 Sone	44 Grad Celsius	1,84
Enermax Liberty ELT500AWT	www.enermax.de	ca. € 80,-	500 Watt	28/30/22 (1), 22 (2) A	0,6/3,7 Sone	41 Grad Celsius	1,90
Antec Neo HE 550	www.antec.com	ca. € 90,-	550 Watt	24/20/18 (1), 18 (2), 18 (3) A	0,5/3,7 Sone	34 Grad Celsius	1,92
Be quiet! BQT P6-430-W Pro	www.be-quiet.de	ca. € 75,-	430 Watt	28/35/20 (1), 20 (2) A	0,5/0,9 Sone	44 Grad Celsius	1,96
Seasonic SS-500HT Active PFC F3	www.seasonic.com	ca. € 80,-	500 Watt	30/30/17 (1), 16 (2) A	0,7/1,3 Sone	47 Grad Celsius	2,00

GEHÄUSE

* Testsystem: Intel Core 2 Duo E6700, Asus P5B Deluxe; Ati Radeon 1900 XT, Zalman CNPS9500 AT; Be quiet! BQT P6

	Preis	Montageplätze	Lüfterplätze	Gewicht	Temp. Prozessor/VGA/Gehäuse*	Lautstärke in dB(A) und Sone	Wertung
NZTX Zero	ca. € 150,-	5 (5,25 Zoll), 8 (3,5 Zoll)	1x 80 mm, 7x 120 mm	Leicht (7 Kilo)	45/80/34 Grad Celsius	35 dB(A), 2,1 Sone	1,95
Silverstone TJ05-T	ca. € 135,-	4 (5,25 Zoll), 8 (3,5 Zoll)	2x 80 mm, 2x 120 mm	Normal (13 Kilo)	48/91/36 Grad Celsius	33 dB(A), 1,9 Sone	2,01
Aerocool Extremengine 3T	ca. € 75,-	4 (5,25 Zoll), 8 (3,5 Zoll)	1x 120, 140, 1x 250 mm	Leicht (8 Kilo)	48/79/33 Grad Celsius	34 dB(A), 2 Sone	2,06
Thermaltake Armor Jr.	ca. € 90,-	5 (5,25 Zoll), 5 (3,5 Zoll)	1x 92 mm, 2x 120 mm	Sehr leicht (5 Kilo)	47/81/33 Grad Celsius	33 dB(A), 1,8 Sone	2,06
Enermax Chakra	ca. € 70,-	5 (5,25 Zoll), 5 (3,5 Zoll)	2x 120 mm, 1x 250 mm	Leicht (7 Kilo)	43/81/34 Grad Celsius	35 dB(A), 2 Sone	2,07

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach

	Preis	Schnittstelle	Größe	U/Min.	Lautheit (max.)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen*/ Transfer Schreiben*	Wertung
WD WDC WD1500ADFD-00NLR0	ca. € 190,-	SATA I	143,1 GByte	10.000	1 Sone / 4,1 Sone	8,2 ms	16 MByte	78,1 MByte/s / 66,7 MByte/s	1,84
Seagate ST3750640AS	ca. € 340,-	SATA II	750 GByte	7.200	0,9 Sone / 2 Sone	13,3 ms	16 MByte	65,5 MByte/s / 57,6 MByte/s	1,85
WD WDC WD1500AHFD-00RAR0	ca. € 200,-	SATA I	143,1 GByte	10.000	1,2 Sone / 4,5 Sone	8,4 ms	16 MByte	78,1 MByte/s / 66,7 MByte/s	1,86
Samsung HD400LJ	ca. € 110,-	SATA II	381,6 GByte	7.200	0,8 Sone / 2,4 Sone	15,5 ms	8 MByte	64,3 MByte/s / 62,5 MByte/s	1,92
Samsung SP2504C	ca. € 65,-	SATA II	238,5 GByte	7.200	0,6 Sone / 1,9 Sone	14,2 ms	8 MByte	60,6 MByte/s / 58,2 MByte/s	1,98

DVD-BRENNER

* Zeitdauer zum Auslesen einer präparierten Fehler-DVD

	Preis	Schnittstelle	Lautstärkeentwicklung	DVD+R/+RW/DVD-R/-RW/+R DL	Brenndauer DVD+R	Brenndauer DVD-R	Fehlerkorrektur*	Wertung
Plextor PX-760A	ca. € 75,-	IDE	2,9 Sone / 40 dB(A)	18x/8x/18x/6x/10x/6x	5:38 Minuten	5:44 Minuten	4:52 Minuten	1,72
Samsung SH-W163A	ca. € 40,-	SATA	2,3 Sone / 38 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:38 Minuten	5:46 Minuten	4:44 Minuten	1,76
Benq DW1655	ca. € 35,-	IDE	3,5 Sone / 43 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:54 Minuten	6:07 Minuten	4:45 Minuten	1,94
Lite-On SHM-165P6S	ca. € 40,-	IDE	3,3 Sone / 42 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	6:06 Minuten	6:15 Minuten	4:45 Minuten	2,00
Philips DVDR1660K	ca. € 40,-	IDE	4 Sone / 43 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	6:08 Minuten	6:22 Minuten	4:45 Minuten	2,02

STEREOSYSTEME

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Teufel Concept C 2.1 USB	ca. € 120,-	2+1	130 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,50
Logitech Z-2300	ca. € 110,-	2+1	200 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,66
Creative Gigaworks T20	ca. € 75,-	2	24 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,87
Speed-Link Gravity 2.1 SL-8231	ca. € 40,-	2+1	28 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,90
Creative I-Trigue L3800	ca. € 120,-	2+1	48 Watt	Einfach	Gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,93

MEHRKANALSYSTEME

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Decoder	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Logitech Z-5500 Digital	ca. € 270,-	5+1	505 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,30
Creative Gigaworks S750	ca. € 380,-	7+1	700 Watt	–	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,56
Logitech Z-5450 Wireless	ca. € 220,-	5+1	315 Watt	Integriert	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,64
Creative Gigaworks G500	ca. € 200,-	5+1	310 Watt	–	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,66
Teufel Concept G THX 7.1	ca. € 300,-	7+1	680 Watt	–	Gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,66

SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	Prozessor-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
Creative SB X-Fi Xtreme Music	ca. € 95,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Creative SB Audigy 2 ZS	ca. € 80,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,54
Terratec Aureon 7.1 Universe	ca. € 140,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Sehr gut	1,70
Razer Barracuda AC-1 Gaming Audio Card	ca. € 200,-	Eigenentwicklung	4x Line-Out, digital, HD-DAI	Gering	Gut	Sehr gut	1,78
Terratec Aureon 7.1 Space	ca. € 80,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Gut	2,32

LABORBERICHT

Compad Speed Pad NG

HERSTELLER	PREIS
Compad	Ca. € 20,-

WEBSEITE
www.com-pad.com

PREIS/LEISTUNG
Gut

GESAMT **1,58**

+ Gute Ergonomie
+ Geringe Start-/Reibwiderstände
+ Sehr rutschfest
– Relativ laut

Das NG ist eine leicht überarbeitete Variante des ursprünglichen Speed Pads. Gleichgeblieben sind die Form und die ausreichend große Nutzfläche (300x240 Millimeter). Das Pad eignet sich für mittlere und hohe Mausempfindlichkeit. Die Höhe beträgt unverändert vier Millimeter. Um die Ergonomie zu verbessern, hat Compad den Randradius des Pads vergrößert und den Anstiegswinkel abgeflacht. Die Kunststoff-Unterlage überzeugt mit geringen Start- und Reibwiderständen, die Lautstärke fällt mit 2,6 Sone aber recht hoch aus. (jt)

Plantronics .Audio 370

HERSTELLER	PREIS
Plantronics	Ca. € 70,-

WEBSEITE
www.plantronics.de

PREIS/LEISTUNG
Gut

GESAMT **1,60**

PC ACTION GOLD 2-2007

+ Sehr guter Klang
+ Geringes Gewicht
+ Hoher Tragekomfort
– Mikrofonarm nicht längenverstellbar

Plantronics erweitert seine Audio-Serie – und macht dabei alles richtig. Das relativ große Headset liefert im Hörtest glasklaren, satten Klang und gute Sprachqualität. Der Tragekomfort ist durch das geringe Gewicht von 266 Gramm und den plüschgefütterten Ohrmuscheln auf einem hohen Niveau. Der Kopfbügel passt sich perfekt an. Der Mikrpfonarm ist biegsam, aber nicht in der Länge verstellbar. Die Stereo-Kopfhörer hängen an einer 2,80 Meter langen Strippe und lassen sich per Kabelfernbedienung steuern. (jt)

Sapphire Radeon X1950 Pro Ultimate

HERSTELLER	PREIS
Sapphire	Ca. € 200,-

WEBSEITE
www.sapphiretech.de

PREIS/LEISTUNG
Sehr gut

GESAMT **2,93**

PC ACTION PREISTIPP 2-2007

+ Sehr gute Kühlung
+ Lüfter kaum hörbar
+ Gute Ausstattung
– Kühler belegt Extra-Schütz

Die Grafikkarte verwendet den derzeitigen Referenz-VGA-Kühler Zalman VF900Cu. Dieser ermöglicht im 3D-Modus eine Temperatur von 63 Grad bei sehr leisen 0,6 Sone. Trotz der sehr guten Kühlung takten Chip (580 Megahertz) und Speicher (700 Megahertz) mit Standardwerten. Aktuelle Übertaktungsprogramme unterstützen den Chip noch nicht. Zur weiteren Ausstattung zählen Power DVD 6, das Spiel *Just Cause* sowie Kabel und Adapter für die Video-Ausgänge. Mit einem Preis von 200 Euro ist die Karte ein absoluter Spar-Tipp. (jt)

KOPFHÖRER/HEADSETS

	Preis	Kabellänge	Gewicht	Tragekomfort	Hörtest Hochtonbereich	Hörtest Tieftonbereich	Wertung
Sennheiser PC160	ca. € 60,-	3 Meter	186 Gramm	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,53
Speed-Link Medusa 5.1 Headset Progamer	ca. € 60,-	4 Meter	360 Gramm	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,59
Razer Barracuda HP-1 Gaming Headphones	ca. € 140,-	2,5 Meter	310 Gramm	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,63
Plantronics .Audio 350	ca. € 30,-	2,9 Meter	160 Gramm	Gut bis sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,74
Sharkoon Gamer Headset GHS1	ca. € 15,-	2,5 Meter	200 Gramm	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,84
Compad SHS 3001	ca. € 30,-	2,5 Meter	58 Gramm	Befriedigend	Gut	Gut	2,05

MÄUSE

* Die Fanatec Headshot ist aktuell nur als Set erhältlich und wurde dementsprechend auch als Set bewertet.

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Gewicht	Spielertauglich	Schnurlos	Wertung
Microsoft Habu	ca. € 60,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	120 Gramm	Ja	Nein	1,48
Logitech MX 518	ca. € 35,-	7 + Scrollrad	Optisch (LED)	USB	1.600 Dpi	110 Gramm	Ja	Nein	1,54
Raptor-Gaming M3	ca. € 50,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	100 Gramm	Ja	Nein	1,59
Razer Copperhead	ca. € 50,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	90 Gramm	Ja	Nein	1,59
Logitech G7	ca. € 60,-	6 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	130 Gramm	Ja	Ja	1,62
Logitech MX 610	ca. € 40,-	10 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 Dpi	140 Gramm	Ja	Ja	1,71
Logitech LX 7	ca. € 25,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	1.000 Dpi	130 Gramm	Ja	Ja	1,77
Logitech MX 1000	ca. € 40,-	8 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 Dpi	170 Gramm	Ja	Ja	1,78
Genius Navigator 535 Agama	ca. € 35,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	95 Gramm	Ja	Nein	1,83
Revoltec Fightmouse Advanced	ca. € 30,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	110 Gramm	Ja	Nein	1,84
Set: Fanatec Headshot*	ca. € 100,-	6 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	135 Gramm	Ja	Nein	1,88
Genius Navigator 5000	ca. € 25,-	6 + Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	800 Dpi	130 Gramm	Ja	Ja	2,03
General Keys RF Laser Mouse	ca. € 30,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	1.600 Dpi	160 Gramm	Eingeschränkt	Ja	2,40
Logitech Cordless Pilot	ca. € 15,-	3 + Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	800 Dpi	120 Gramm	Eingeschränkt	Ja	2,54
Trust MI-7500X	ca. € 25,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 Dpi	140 Gramm	Eingeschränkt	Ja	2,56
Typhoon Office Laser Mouse	ca. € 20,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 Dpi	150 Gramm	Eingeschränkt	Ja	2,58

TASTATUREN

	Preis	Anschlag	Format	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G15	ca. € 65,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Ja	1,72
Logitech G11	ca. € 55,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33	Vorhanden	Ja	1,76
Revoltec Fightboard	ca. € 45,-	Gut	Full-Size/normal	USB	21	Vorhanden	Ja	1,86
Raptor-Gaming K2	ca. € 50,-	Gut	Full-Size/normal	USB	4	Vorhanden	Ja	2,00
Enermax Aurora	ca. € 50,-	Sehr gut	Full-Size/flach	USB	Keine	–	Ja	2,15
Saitek Eclipse II	ca. € 45,-	Gut	Full-Size/normal	USB	8	–	Ja	2,21
Ideazon MERC	ca. € 40,-	Gut	Mid-Size/normal	USB	45	–	Ja	2,25

SPIELE-HARDWARE

LENKRÄDER

	Preis	Tasten	Schaltung	Anschluss	Einsatzbereich	Verarbeitung	Force Feedback	Wertung
Logitech G25	ca. € 210,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen + Knüppel	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	Sehr gut	1,39
Thrustmaster Rally GT Pro Force Feedback	ca. € 90,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen + Knüppel	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	Gut	1,80
Logitech Momo Racing	ca. € 95,-	6 Tasten	2 Wippen + Knüppel	USB	Simulation/Arcade	Gut	Befriedigend	1,96
Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Force Feedback	ca. € 50,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB, PS/2	Simulation/Arcade	Gut	Gut	1,98
Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Rumble Force	ca. € 40,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB, PS/2	Simulation/Arcade	Gut	Befriedigend	2,00

GAMEPADS

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Anzahl Ministicks	Force Feedback	Wertung
Microsoft Xbox 360 Controller	ca. € 30,-	10 + 2 Trigger	7 (digital & analog)	USB, Xbox 360	Nein	2	Vorhanden	1,54
Thrustmaster Dual Trigger 2-in-1 Rumble F.	ca. € 20,-	12 + 2 Trigger	6 (digital & analog)	USB, PS/2	Nein	2	Vorhanden	1,74
Logitech Rumblepad 2	ca. € 20,-	12	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Vorhanden	1,74
Speed-Link Independence 3in1 RF	ca. € 35,-	12	6 (digital & analog)	USB, Xbox, PS/2	Ja	2	Vorhanden	1,94

JOYSTICKS

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Sonstige Ausstattung	Force Feedback	Wertung
Thrustmaster Force Feedback Joystick	ca. € 40,-	7 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,53
Saitek Cyborg Evo Force	ca. € 40,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,61
Saitek Cyborg Evo Wireless	ca. € 30,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Ja	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,65
Thrustmaster Hotas Cougar	ca. € 155,-	28 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,68
Logitech Extreme 3D Pro	ca. € 25,-	12 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,70
Trust Predator QZ 501	ca. € 20,-	6 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	2,00

ENDKRASSE PCs

Der Einsteiger-PC

„Solider Einstieg in die Welt der PC-Spiele."

€ 720,-*

PROZESSOR	€ 80,-
AMD Athlon 64 3800+ (Sockel 939)	
KÜHLER	€ 15,-
Arctic Cooling Freezer 64 Pro (Hybrid)	
HAUPTPLATINE	€ 70,-
Gigabyte K8NF-9 (Nforce4)	
ARBEITSSPEICHER	€ 100,-
Take MS DDR400, 2x 512 MByte, CL3	
GRAFIKKARTE	€ 100,-
MSI NX7600GS-T2D256EH	
SOUNDKARTE	–
Integriert	
FESTPLATTE	€ 65,-
Samsung SP2504C (250 GByte, SATA II)	
NETZTEIL	€ 30,-
Fortron FSP300-60THN-P (300 Watt)	
GEHÄUSE	€ 60,-
Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)	

Der Aufsteiger-PC

„Der beste Kompromiss aus Preis und Leistung."

€ 1.135,-*

PROZESSOR	€ 195,-
Intel Core 2 Duo E6400 (Sockel 775)	
KÜHLER	€ 15,-
Arctic Cooling Freezer 7 Pro	
HAUPTPLATINE	€ 125,-
Gigabyte 965P-DS3 (P965)	
ARBEITSSPEICHER	€ 170,-
2x Kingston DDR2-800, 512 MByte, CL4	
GRAFIKKARTE	€ 230,-
MSI NX7900GTO-T2D512F	
SOUNDKARTE	–
Integriert	
FESTPLATTE	€ 65,-
Samsung SP2504C (250 GByte, SATA II)	
NETZTEIL	€ 75,-
Seasonic SS-500HT (500 Watt)	
GEHÄUSE	€ 60,-
Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)	

Der High-End-PC

„Eine Spieler-Rakete für weniger als 2.000 Euro."

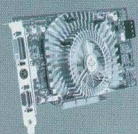
€ 1.945,-*

PROZESSOR	€ 470,-
Intel Core 2 DuoE6700 (Sockel 775)	
KÜHLER	€ 35,-
Zalman CNPS9500 AT	
HAUPTPLATINE	€ 195,-
Asus P5W DH Deluxe (i975X)	
ARBEITSSPEICHER	€ 350,-
2x Corsair DDR2-1066, 1.024 MByte, CL5	
GRAFIKKARTE	€ 390,-
Sapphire Hybrid X1950 XTX	
SOUNDKARTE	€ 90,-
Creative SB X-Fi Extreme Music (PCI)	
FESTPLATTE	€ 65,-
Samsung SP2504C (250 GByte, SATA II)	
NETZTEIL	€ 85,-
Enermax Liberty (500 Watt)	
GEHÄUSE	€ 60,-
Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)	

* Die Gesamtkosten enthalten noch DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz. Abbildungen der Gehäuse sind symbolisch.

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT



MAINBOARDS

ABIT	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
KN9 SLI	S, GL, sA	AM2 / nF570-SLI	D2	124,-
KN8 SLI	S, GL, sA	939 / nF4-SLI	D+	89,-
AT8 32X	S, GL, F, sA	939 / XP3200	D+	134,-

AOPEN	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
i915GMm	µATX, S, V, GL, F, sA	479 / 915GM	D2	222,-
i945GTm	µATX, S, V, GL, sA	479 / 945GT	D2	199,-
i975Xa	S, GL, F	479 / 975X	D2	249,-

GIGABYTE	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
M51GM-S2G	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / nF430	D2	74,-
M55Plus-S3G	S, V, GL, F, sA	AM2 / nF430	D2	84,-
965P-S3	S, GL	775 / P965	D2	124,-
965P-DS4	S, GL, F, sA	775 / P965	D2	159,-

ASUS	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
M2N-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2	134,-
M2N32-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	AM2 / nF590-SLI	D2	179,-
Crosshair	S, GL, F, sA	AM2 / nF590-SLI	D2	219,-
A8N-SLI SE	S, GL, sA	939 / nF4-SLI	D+	84,-
A8R32-MVP Deluxe	S, GL, sA	939 / XP3200	D+	129,-
P5B Deluxe	S, GL, F, sA	775 / P965	D2	179,-
P5W DH Deluxe	S, GL, F, sA	775 / 975X	D2*	209,-

MSI	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
K9N Neo-F	S, GL, sA	AM2 / nF550	D2	77,-
K9N SLI Platinum	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2	129,-
K8N Neo4-F	S, GL, sA	939 / nF4	D+	69,-
K8N SLI-FI	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLI	D+	94,-
P965 Neo-F	S, GL, sA	775 / P965	D2	105,-

PCIe Grafikkarte

XPERTVISION GF7600GT

- NVIDIA® GeForce® 7600 GT Chip
- 256 MB GDDR3-RAM (128 Bit)
- 560 MHz Chiptakt
- 1.400 MHz Speichertakt
- VGA, DVI-I, TV-Out
- PCIe x16

124,-

Verwendbare Speicherbausteine: S: SD-RAM / D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / SO: SO-DDR-RAM / SO2: SO-DDR2-RAM / +: auch ECC / *: nur ECC Registered // Ausstattungsmerkmale: D: Dual CPU / L: LAN / F: FireWire / GL: Gigabit LAN / S: Sound / WL: Wireless LAN / V: VGA / B: Bluetooth / R: IDE-RAID / sA: SATA-RAID

CPUs

Tagespreise!

INTEL®

Pentium® D (775)		GHz	Cache	tray	boxed
805	Smithfield	2,67	2x 1.024	86,-	94,-
925	Presler	3,0	2x 2.048	132,-	142,-
940	Presler	3,2	2x 2.048		204,-
945	Presler	3,4	2x 2.048	164,-	168,-

Core™ 2 Duo (775)		GHz	Cache	tray	boxed
E6300	Allendale	1,86	2x 1.024	166,-	182,-
E6600	Conroe	2,4	2x 2.048	299,-	316,-
X6800	Conroe XE	2,93	2x 2.048		979,-
QX6700	Kentsfield	2,66	2x 4.096		1.039,-

Core® 2 Duo (479)		GHz	Cache	tray	boxed
T5600	Merom	1,83	2x 1.024		249,-
T7200	Merom	2,0	2x 2.048		299,-
T7400	Merom	2,16	2x 2.048		424,-
T7600	Merom	2,33	2x 2.048		639,-

AMD

Athlon™ 64 (939)		GHz	Cache	tray	PIB
3000+	Venice	1,8	1x 512	54,-	66,-
3200+	Venice	2,0	1x 512	58,-	74,-
3500+	Venice	2,2	1x 512		86,-
3800+	Venice	2,4	1x 512	84,-	104,-

Athlon™ 64 (AM2)		GHz	Cache	tray	PIB
3200+	Orleans	2,0	1x 512		85,-
3500+	Orleans	2,2	1x 512	86,-	94,-
3800+	Orleans	2,4	1x 512		112,-

Athlon™ 64 X2 (AM2)		GHz	Cache	tray	PIB
3800+	Windsor	2,0	2x 512	134,-	159,-
4200+	Windsor	2,2	2x 512	164,-	194,-
4600+	Windsor	2,4	2x 512	249,-	259,-
5000+	Windsor	2,6	2x 512	289,-	309,-
FX-62	Windsor	2,8	2x 1.024		739,-

RAM

Tagespreise!

KINGSTON		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 3-3-3	114,-	109,-
DDR HyperX	1,0 GB	400 / 2-3-2	124,-	119,-
DDR	2,0 GB	400 / 3-3-3	246,-	
DDR HyperX	2,0 GB	400 / 2-3-2	260,-	
DDR2	1,0 GB	533 / 4-4-4	126,-	120,-
DDR2	1,0 GB	667 / 5-5-5	132,-	123,-
DDR2	2,0 GB	533 / 4-4-4	244,-	
DDR2	2,0 GB	667 / 5-5-5	250,-	

MDT		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 2,5	128,-	119,-
DDR	2,0 GB	400 / 2,5	242,-	
DDR2	1,0 GB	667 / 4-4-4	116,-	113,-
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5	120,-	118,-
DDR2	2,0 GB	667 / 4-4-4	230,-	
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	240,-	

OCZ		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2 System Elite	1,0 GB	533 / 4-4-4	114,-	109,-
DDR2 System Elite	1,0 GB	667 / 5-5-5	117,-	112,-
DDR2 XTC Gold	1,0 GB	800 / 5-5-5	129,-	122,-
DDR2 Platinum	1,0 GB	800 / 4-5-4	137,-	132,-
DDR2 System Elite	2,0 GB	533 / 4-4-4	222,-	
DDR2 System Elite	2,0 GB	667 / 5-5-5	228,-	
DDR2 XTC Gold	2,0 GB	800 / 5-5-5	248,-	
DDR2 Platinum	2,0 GB	800 / 4-5-4	268,-	
DDR2 Platinum	2,0 GB	800 / 4-4-4	280,-	

GEIL		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 2,5		117,-
DDR	1,0 GB	400 / 2,5-4-4	136,-	
DDR	2,0 GB	400 / 2,5	238,-	
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5	126,-	132,-
DDR2	1,0 GB	800 / 4-4-4	142,-	132,-
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	259,-	
DDR2	2,0 GB	800 / 4-4-4	244,-	

CRUCIAL		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 3	118,-	104,-
DDR	1,0 GB	400 / 2-2-2	134,-	
DDR	2,0 GB	400 / 3	224,-	
DDR2	1,0 GB	667 / 5-5-5	114,-	108,-
DDR2	2,0 GB	667 / 5-5-5	254,-	

A-DATA		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 3		101,-
DDR	2,0 GB	400 / 2-3-3	252,-	
DDR	2,0 GB	500 / 3-4-4	254,-	
DDR2	1,0 GB	667 / 5	116,-	107,-
DDR2	1,0 GB	800 / 5	122,-	115,-
DDR2	2,0 GB	667 / 5	224,-	
DDR2	2,0 GB	800 / 5	244,-	
DDR2	2,0 GB	800 / 4-4-4	284,-	
DDR2	2,0 GB	1.000 / 5-5-5	334,-	

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EN7300GE/HTD	PCIe	256-D2 / 7300LE	64,-
EN7300GT SILENT/HTD	PCIe	256-D2 / 7300GT	89,-
EN7600GS SILENT/HTD	PCIe	512-D2 / 7600GS	134,-
EN7600GT SILENT/2DHT	PCIe	256-G3 / 7600GT	179,-
EN7900GS/2DHT	PCIe	256-G3 / 7900GS	199,-
EN7950GT/HTDP	PCIe	512-G3 / 7950GT	269,-
EN8800GTS/HTDP	PCIe	640-G3 / 8800GTS	499,-
EN8800GTX/HTDP	PCIe	768-D3 / 8800GTX	649,-

CLUB3D		MB / Chip	€
7600GS	PCIe	256-D2 / 7600GS	109,-
7600GT	PCIe	256-G3 / 7600GT	169,-
7600GS	AGP	256-D2 / 7600GS	119,-

MSI		MB / Chip	€
NX6200-TD E	PCIe	128-DD / 6200TC	40,-
NX7600GS-T2D EH	PCIe	256-D2 / 7600GS	109,-
NX7600GT-T2D EZ	PCIe	256-G3 / 7600GT	169,-
NX6200AX-TD LF	AGP	256-DD / 6200AX	64,-
NX7600GS-TD	AGP	256-D2 / 7600GS	125,-

GIGABYTE		MB / Chip	€
NX76T256D-RH	PCIe	256-G3 / 7600GT	169,-
N76G256D-RH	AGP	256-D2 / 6800GS	119,-

LEADTEK		MB / Chip	€
PX7300GT	PCIe	253-D2 / 7300GT	84,-
PX7600GS TDH	PCIe	256-D2 / 7600GS	104,-
PX7950GT	PCIe	256-G3 / 7950GT	239,-
PX7950GT	PCIe	512-G3 / 7950GT	269,-

ATI-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EAX1650PRO	PCIe	256-D2 / X1650PRO	99,-
EAX1950XT	PCIe	256-G3 / X1950XT	289,-
EAX1950CF/HP	PCIe	512-G4 / X1950	419,-
EAX1950XTX/HTVDP	PCIe	512-G4 / X1950XTX	419,-

GECUBE		MB / Chip	€
X1800GTO	PCIe	256-G3 / X1800GTO	149,-
X1900XT	PCIe	256-G3 / X1900XT	244,-
X1950XT	PCIe	256-G3 / X1950XT	259,-
X1950XTX	PCIe	512-G4 / X1950XTX	395,-

SAPPHIRE		MB / Chip	€
X1600PRO Ultimate	PCIe	256-D2 / X1600PRO	119,-
X1650PRO	PCIe	256-G3 / X1650PRO	129,-
X1900GT	PCIe	256-G3 / X1900GT	189,-
X1950PRO	PCIe	256-G3 / X1950PRO	199,-
X1950XT	PCIe	256-G3 / X1950XT	269,-
X1950XTX ViVo	PCIe	512-G4 / X1950XTX	419,-
X1950XTX Toxic	PCIe	512-G4 / X1950XTX	499,-

FESTPLATTEN S-ATA

3,5"

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDS728080	SATA2	80	9 / 8 / 7.200	44,-
HDS721616	SATA2	160	8 / 8 / 7.200	58,-
HDT725025	SATA2	250	9 / 8 / 7.200	77,-
HDT725032	SATA2	320	9 / 16 / 7.200	99,-
HDS725050	SATA2	500	8 / 16 / 7.200	189,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
HD080HJ	SATA2	80	9 / 8 / 7.200	44,-
HD160JJ	SATA2	160	9 / 8 / 7.200	57,-
SP2504C	SATA2	250	9 / 8 / 7.200	72,-
HD300LJ	SATA2	300	9 / 8 / 7.200	94,-
HD400LJ	SATA2	400	9 / 8 / 7.200	109,-
HD401LJ	SATA2	400	9 / 16 / 7.200	114,-

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST380811AS	SATA2	80	8 / 8 / 7.200	44,-
ST3120811AS	SATA2	120	8 / 8 / 7.200	57,-
ST3160811AS	SATA2	160	8 / 8 / 7.200	59,-
ST3250820AS	SATA2	250	8 / 8 / 7.200	74,-
ST3250820NS	SATA2	250	8 / 8 / 7.200	76,-
ST3250620NS	SATA2	250	8 / 16 / 7.200	83,-
ST3320620AS	SATA2	320	8 / 16 / 7.200	96,-
ST3400833NS	SATA2	400	8 / 8 / 7.200	154,-
ST3500630AS	SATA2	500	8 / 16 / 7.200	199,-
ST3500630NS	SATA2	500	8 / 16 / 7.200	229,-
ST3750640AS	SATA2	750	8 / 16 / 7.200	369,-
ST3750640NS	SATA2	750	8 / 16 / 7.200	434,-

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD800JD	SATA2	80	9 / 8 / 7.200	44,-
WD1500AH	SATA	150	5 / 16 / 10.000	209,-
WD2500JS	SATA2	250	9 / 8 / 7.200	72,-
WD2500KS	SATA2	250	9 / 16 / 7.200	74,-
WD2500YS	SATA2	250	9 / 16 / 7.200	82,-
WD3200JS	SATA2	320	9 / 8 / 7.200	94,-
WD3200YS	SATA2	320	9 / 16 / 7.200	99,-
WD4000KD	SATA	400	9 / 16 / 7.200	139,-
WD4000YR	SATA	400	9 / 16 / 7.200	149,-
WD4000YS	SATA2	400	9 / 16 / 7.200	149,-
WD5000YS	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	199,-

MAXTOR		GB	ms / Cache / UPM	€
6V080E0	SATA2	80	9 / 8 / 7.200	43,-
6G160E0	SATA2	160	9 / 8 / 7.200	56,-
6V200E0	SATA2	200	9 / 8 / 7.200	67,-
6V250F0	SATA2	250	9 / 16 / 7.200	74,-
6H500F0	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	189,-
7H500F0	SATA2	500	8 / 16 / 7.200	189,-

2,5"

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HTS541060	SATA	60	12 / 8 / 5.400	64,-
HTS541010	SATA	100	12 / 8 / 5.400	94,-

FUJITSU		GB	ms / Cache / UPM	€
MHV2100BH	SATA	100	12 / 8 / 5.400	79,-
MHV2120BH	SATA	120	12 / 8 / 5.400	94,-

DVD-LAUFWERKE

500 GB externe Festplatte

TEAC HD-35PUKB500

- 3,5" Festplatte
- 500 GB Kapazität
- 9,5 ms Zugriffszeit
- 2 MB Cache
- 7.200 UPM
- USB 2.0

169,- TEAC

DVD±RW

ATAPI	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
LG GSA-H12L*	18x / 10x	47,-	49,-
LG GSA-H12N*	18x / 10x	44,-	49,-
NEC AD-7173A*	18x / 8x	44,-	
NEC AD-7543A Slimline, schwarz	8x / 4x	74,-	
PIONEER DVR-111D*	16x / 8x	42,-	
PIONEER DVR-111*	16x / 8x	44,-	
SAMSUNG SH-S182D*	18x / 8x	35,90	44,-
SAMSUNG SH-S182M*	18x / 8x	39,90	44,-

USB 2.0	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
LG GSA-5169D	16x / 8x		79,-
LG GSA-E10L schwarz	16x / 10x		84,-
PHILIPS SPD3000CC	16x / 8x		64,-
SAMSUNG SE-S184M	18x / 8x		72,-

S-ATA	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
SAMSUNG SH-S183A*	18x / 8x	44,-	
PLEXTOR PX-760SA*	18x / 10x	109,-	114,-

Blu-ray

ATAPI	-R / -RE	bulk	Kit/ret.
PIONEER BDR-101A*	2x / 2x	849,-	

* in verschiedenen Farben erhältlich

Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.

Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.

Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.

PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.

WWW.ALTERNATE.DE

24 h Bestellhotline: 01805-905040*

* € 0,12 / Minute

NETZWERK & KOMMUNIKATION

Wireless LAN

AVM	Mbit/s	Typ	€
FRITZ!WLAN USB Stick v1.1	125	USB2.0-Stick	39,-
FRITZ!Box Fon WLAN 7050	125	Rout./Mod./VoIP	159,-
FRITZ!Box Fon WLAN 7170	125	Rout./Mod./VoIP	199,-

D-LINK	Mbit/s	Typ	€
DWL-G520	108	PCI	39,-
DWL-G132	108	USB2.0-Stick	39,-
DWL-2100AP	108	Access Point	84,-
DWL-922 Bundle	54	Router + USB-Stick	52,-
DVG-G1402S	54	Router/VoIP	119,-

LINKSYS	Mbit/s	Typ	€
WMP300N	300	PCI	99,-
WPC300N	300	PC-Card	99,-
WUSB54GC	54	USB2.0	34,-
WAP54G	54	Access Point	64,-
WAG300N	300	Router	164,-

NETGEAR	Mbit/s	Typ	€
WPN311 RangeMax	108	PCI	49,-
WN511T RangeMax	300	PC-Card	94,-
WN121T	300	USB 2.0	99,-
WPN802 RangeMax	108	Access Point	79,-
WNR854T	300	Gigabit Router	146,-

Modems

AVM	Art	Typ	€
FRITZ!Card PCI v2.1	ISDN	PCI	59,-
FRITZ!Card PCMCIA	ISDN	PC-Card	169,-
FRITZ!Card USB v2.1	ISDN	USB	69,-
FRITZ!Card DSL v2.0	DSL	PCI	79,-
FRITZ!X USB v3.0	ISDN	USB	119,-
BlueFRITZ! Startpaket v2.0	ISDN	USB/BT	159,-

Router

AVM	Art	Ports	€
FRITZ!Box 2030	DSL-Modem	2	89,-
FRITZ!Box 2070	DSL-Modem	4	99,-
FRITZ!Box Fon 5050	DSL-Modem/VoIP	2	139,-

D-LINK	Art	Ports	€
DI-604	DSL	4	33,-
DSL-584T	DSL-Modem	4	69,-
DVG-1402S	DSL/VoIP	4	99,-
DGL-4100	Gigabit Router	4	104,-
DVA-G3342SB Horst Box	Rout./Mod./VoIP	4	369,-

NETGEAR	Art	Ports	€
RP614	DSL	4	34,-
DG834B	DSL-Modem	4	60,-

TFT-MONITORE

BELINEA	ms	Zoll	Merkmale	€
1730 S1	si	5	17,0 DVI-D/Sound	209,-
1975 S1	si	2	19,0 DVI-D/USB/Sound	269,-
102035W	bl	16	20,1 DVI-D/USB/Sound	419,-

BENQ	ms	Zoll	Merkmale	€
FP91G+	si	8	19,0 DVI-D/Pivot	224,-
FP93GX	si	2	19,0 DVI-D	289,-
FP202W	bl	8	20,1 DVI-D	339,-

EIZO	ms	Zoll	Merkmale	€
S1931SH	gr.o.bl	16	19,0 DVI-D/Sound	449,-
S1931SE	gr.o.bl	16	19,0 DVI-D/Sound	449,-
S2100	gr.o.bl	16	21,3 DVI-D/USB	889,-

NEC	ms	Zoll	Merkmale	€
175VXM+	gr.o.bl	8	17,0 DVI-D/Sound	219,-
90GX² Pro	si	2	19,0 DVI-D/USB	349,-
20WGX2	si	6	20,1 DVI-D/USB	549,-

SAMSUNG	ms	Zoll	Merkmale	€
940BW	si	4	19,0 DVI-D	239,-
203B	si	8	20,0 DVI-D/Pivot	289,-
226BW	si	5	22,0 DVI-D	439,-

Diverse	ms	Zoll	Merkmale	€
ACER AL1916WAs	si	5	19,0	209,-
ASUS PW191	bl	8	19,0 DVI-D/Sound/Pivot	319,-
LG L1919S	si	8	19,0	209,-

19" TFT-Monitor

NEC MultiSync 90GX² Pro

- 1.280x1.024 Pixel Auflösung
- Kontrast: 1.000:1 • Helligkeit: 400 cd/m²
- Reaktionszeit: 2 ms (grey-to-grey)
- VGA, DVI-D, USB-Hub
- schmaler Rahmen
- silber/schwarz

349,-

PC-GEHÄUSE & NETZTEILE

PC-Gehäuse

THERMALTAKE	Farbe	Typ	Netzteil	€
Mambo	Schwarz	Midi	--	42,-
Soprano VX Piano-Lack	Schwarz	Midi	--	59,-
Armor*	Schwarz	Big	--	124,-

LIAN LI	Farbe	Typ	Netzteil	€
PC-7 Plusll	Silber	Midi	--	89,-
PC-60A Plus II	Silber	Midi	--	129,-
PC-V1000B Plus	Schwarz	Midi	--	199,-

COOLER MASTER	Farbe	Typ	Netzteil	€
Centurion 5	Silber o. Blau	Midi	--	54,-
Centurion 534	Schwarz	Midi	--	56,-
Mystique 631*	Silber	Midi	--	89,-
Mystique 632*	Schwarz	Midi	--	129,-
Stacker 830	Silber o. Schwarz	Big	--	209,-

SILVERSTONE	Farbe	Typ	Netzteil	€
TJ08	Schwarz	Midi	--	84,-
LC17	Schwarz	HTPC	--	94,-
SG01	Silber	HTPC	--	109,-
LC16M	Silber	HTPC	--	209,-

CHIEFTEC	Farbe	Typ	Netzteil	€
BH-01B-B-B	Schwarz	Midi	--	62,-
LBX-02B-B-B	Schwarz	Big	--	69,-
Giga GX-01B	Schwarz	Big	--	84,-

Diverse	Farbe	Typ	Netzteil	€
ENERMAX CA-3030	Schwarz	Midi	--	44,-
ENERMAX ECA3052	Schwarz	Midi	--	79,-
ZALMAN HTPC HD160	Silber	HTPC	--	319,-
ZALMAN HTPC HD135	Schwarz	HTPC	--	349,-

COOLER MASTER Netzteil

eXtreme Power 380W

- 380 Watt (130 Watt Combined Power)
- Anschlüsse: 1x 3,5" Floppy, 6x 5,25", 3x S-ATA, 1x PCIe
- ein 120 mm Lüfter (temperaturgeregelt)
- Geräuschentwicklung: max. 20 dB(A)
- Mainboardanschlüsse: ATX12V 2.0

34,-

Netzteile

Diverse	Leistung	Typ	€
CHIEFTEC CFT-560A CM	560 W	ATX2	99,-
COOLER MASTER eXtreme Power	380 W	ATX2	34,-
COOLER MASTER RealPower	550 W	ATX2	109,-
ENERMAX Liberty	400 W	ATX2	69,-
ENERMAX GALAXY	1000 W	ATX2	349,-
SHARKOON SHA350-8P	350 W	ATX2	34,-
SHARKOON SilentStorm	480 W	ATX2	84,-
SILVERSTONE ST65ZF	650 W	ATX2	119,-
THERMALTAKE Toughpower CM	700 W	ATX2	119,-
ZALMAN ZM460B-APS	460 W	ATX2	99,-
ZALMAN ZM600-HP	600 W	ATX2	149,-

EINGABE & GAMING

Tastaturen

Diverse	Anschluss	€
IDEAZON Merc Gaming Keyboard	USB	39,-
RAPTOR Gaming K2	USB	49,-
RAZER Tarantula Keyboard	USB	129,-
SAITEK Eclipse II	USB	59,-
SHARKOON Luminous Mediaboard	USB, PS/2	24,-

Mäuse

LOGITECH	Anschluss	€
MX518	USB, PS/2	44,-
MX Revolution	USB	79,-
G5 Laser Mouse	USB	59,-

Diverse	Anschluss	€
MS Habu Gaming Mouse	USB	49,-
RAZER Copperhead Gaming Mouse	USB	69,-
SAITEK Notebook Optical Mouse	USB	12,-
SAITEK Gaming Mouse 1600	USB	29,-

Gamepads & Joysticks

SAITEK	Typ	€
Cyborg EVO	Joystick	29,-
Cyborg EVO Force	Joystick	49,-
X52 Flight Controll	Joystick	169,-

Diverse	Typ	€
LOGITECH Rumblepad II refresh	Gamepad	28,-
LOGITECH Cordless Rumblepad II	Gamepad	39,-
THRUSTMASTER Afterburner II	Joystick	42,-

Mauspads & Zubehör

Diverse	Farbe	€
GAMESDOCTOR X9001	Schwarz	12,50
RAZER Mantis Speed	Schwarz	24,-
RAZER Mantis Control	Schwarz	24,-
RAZER eXact Mat	Schwarz	29,-
SHARKOON 1337 Gaming Mat „Shooter"	Camouflage	9,90
STEELPAD QcK	Schwarz	9,50

SOUND

Soundkarten	Typ	€
CREATIVE X-Fi Xtreme Audio	PCI	59,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Gamer	PCI	89,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Gamer Fatal1ty	PCI	139,-
TERRATEC Aureon 5.1	PCI	18,-
TERRATEC Aureon 7.1 Dolby Digital	PCI	52,-
TERRATEC Aureon 7.1 Universe	PCI	159,-

Headsets	Anschluss	€
LOGITECH Precision Gaming	Klinke	29,-
PLANTRONICS .Audio 350	Klinke	34,-
RAZER Barracuda HP-1	Klinke	139,-
SAITEK GH20 Vibration Headset	Klinke	29,-
SENNHEISER PC 160	Klinke	69,-
SPEEDLINK Medusa 5.1 ProGamer	Klinke	79,-

PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

PC-Systeme

SYSTEA	Prozessor	RAM	HDD	Laufwerk	Grafik	€
Emerald H601	Sempron 64 3200+	512 MB	80 GB	DVD-ROM	VIA S3 Graphics DeltaChrome	349,-
Ruby H601	Athlon 64 3200+	512 MB	160 GB	DVD±RW DL	128 MB GeForce 6200 TC, PCIe	474,-
Brilliant H601	Athlon 64 X2 4600+	2.048 MB	2x 250 GB	DVD±RW/DL	256 MB GeForce 7900GT, PCIe	1.309,-

Notebooks

ASUS	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
A6JE-AP012H	Core Duo T2300E (1,66 GHz)	15,4	1.024 MB	80 GB	DVD±RW DL	WLAN, XP Home	1.059,-
F3F-AP016H	Core Duo T2050 (1,6 GHz)	15,4	1.024 MB	80 GB	DVD±RW DL	WLAN, XP Home	979,-
R2H-BH039T	Celeron M (900 MHz)	7,0	768 MB	60 GB	--	WLAN, XP Tablet PC	949,-
S6F-3077P	Core Duo L2400 (1,66 GHz)	11,1	1.024 MB	120 GB	DVD±RW DL	WLAN, XP Pro	1.919,-
V1JP-AJ004P	Core 2 Duo T5600 (1,83 GHz)	15,4	1.024 MB	120 GB	DVD±RW DL	WLAN, XP Pro	1.839,-
W7J-3P053P	Core 2 Duo T7200 (2 GHz)	13,3	1.024 MB	120 GB	DVD±RW DL	WLAN, XP Pro	2.019,-

SAMSUNG	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
Q35-T2300 Cotezas	Core Duo T2300 (1,66 GHz)	12,1	1.024 MB	80 GB	DVD±RW DL	WLAN, XP Home	1.199,-
R65-T5500 Canspiro	Core 2 Duo T5500 (1,66 GHz)	15,0	1.024 MB	80 GB	DVD±RW DL	WLAN, XP Home	1.249,-

GAMES

Action	€
Battlefield - Vietnam	9,-
Battlefield II	44,90
Battlefield II - Special Forces Addon Addon	26,90
Battlefield 2142	47,-
Darkstar One	29,-
Half Life I Anthology	16,90
Peter Jacksons King Kong	38,90
Quake 4	16,-
Ravenshield Athena Sword Addon	6,90

Rollenspiel & Adventure	€
Diablo II Gold	17,50
Dungeon Siege II	24,90
Everquest 2 Echoes of Faydwer	33,-
Gothic 3	46,-
Guild Wars - Factions	37,90
Guild Wars - Nightfall	37,90
Neverwinter Nights II	45,-
Oblivion - The Elder Scrolls IV	31,90
Oblivion - Knights of the Nine Addon	21,-
Titan Quest	39,90
World of Warcraft	19,-
World of Warcraft - Burning Crusade AddOn	34,90

Sport & Simulation	€
Die Gilde 2	44,-
Die Sims 2	44,90
Die Sims 2 - Haustiere	26,-
Die Sims 2 - Wilde Campusjahre Addon	26,90
FIFA Football 07	47,-
Flight Simulator X Deluxe	57,-
NHL 07	44,-
Need for Speed Carbon	47,-

Strategie	€
Age of Empires III	36,-
Age of Empires III - War Chief Addon	29,-
Anno 1701	44,-
Civilization IV	22,90
Heroes of Might & Magic 5	42,90
Heroes of Might & Magic 5 - Hammers of Fate Addon	21,-
Herr der Ringe - Die Schlacht um Mittelerde II	45,-
Herr der Ringe - Die Schlacht um Mittelerde II Aufstieg des Hexenkönigs Addon	25,-
Medievал II	44,-
ParaWorld	44,-
Warcraft III - Gold inkl. Frozen Throne	19,-
Warhammer - Mark of Chaos	44,-

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

ALTERNATE ist Testsieger! „Bester Mix aus großer Auswahl, angemessenen Preisen und leichter Bestellung. Die Homepage setzt Maßstäbe in Bedienbarkeit und Informationsgehalt." (Test: „Die besten Online-Shops", PC Professionell 06/2006)

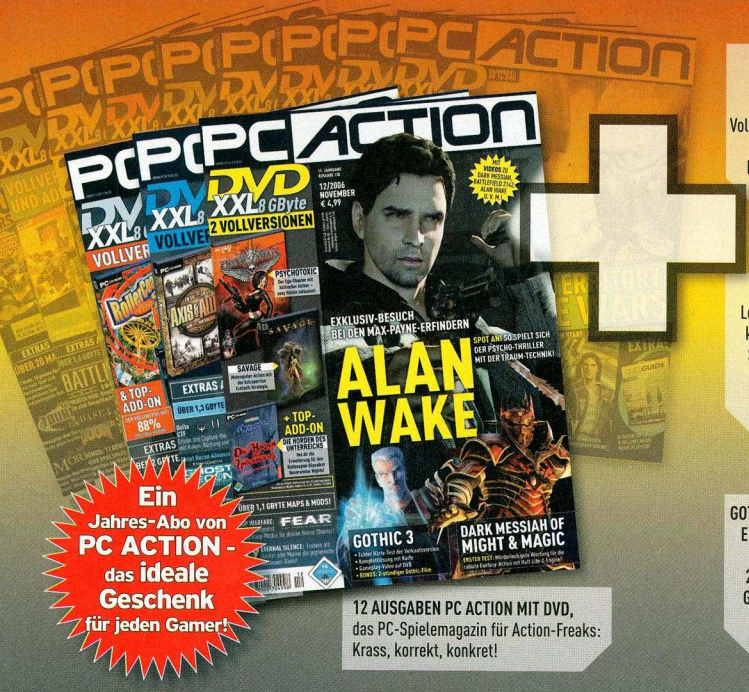
ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 9 35440 Linden

Fon: 01805-905040*
Fax: 01805-905020*
Mail: mail@alternate.de

IT STORE
Mo - Fr: 9:00 - 20:00 Uhr
Sa: 9:00 - 16:00 Uhr

Perfekt für Gamer!

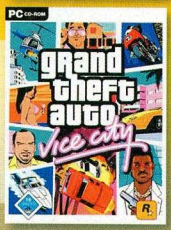
Wer sich jetzt für das PC ACTION-Abonnement entscheidet, erhält gratis ein Top-Game nach Wahl dazu!



Ein Jahres-Abo von PC ACTION – das ideale Geschenk für jeden Gamer!

12 AUSGABEN PC ACTION MIT DVD, das PC-Spielemagazin für Action-Freaks: Krass, korrekt, konkret!

ANNO 1503 KÖNIGS-EDITION
Fettes Paket mit Vollversion **Anno 1503** + Add-on **Schätze, Monster & Piraten!**
Prämie: 003111



GTA VICE CITY
Lebendige Spielwelt, klasse Grafik, toller Sound – Spielspaßgarantie für viele Stunden!
Prämie: 002580

GOTHIC COLLECTOR'S EDITION mit Gothic-Original, **Gothic** 2-Original + Add-on **Gothic 2: Nacht der Raben!**
Prämie: 003112

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A - 5081 Anif, Fax: +43 (0)6246 8825277

❒ Ja, ich möchte das PC ACTION-Abo mit DVD
(€ 57,60/12 Ausgaben [= € 4,80/Ausg.]; Ausland € 69,60/12 Ausgaben; Österreich € 64,80/12 Ausgaben)

❒ Ja, ich möchte das PC ACTION-Ab-18-Abo mit DVD
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
(€ 57,60/12 Ausgaben [= € 4,80/Ausg.]; Ausland € 69,60/12 Ausgaben; Österreich € 64,80/12 Ausgaben)

❒ Für mich selbst ❒ Als Geschenk für eine/n Freund/in

Rechnungsanschrift (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Anschrift des Beschenkten (nur ausfüllen, wenn Sie verschenken möchten):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie | Prämiennummer

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

PA JA 08

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC ACTION! Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION.
Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von circa zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

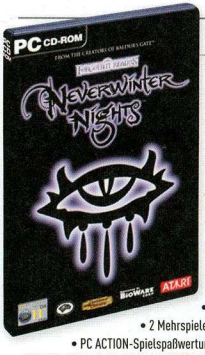
Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich auch per Post, Telefon oder E-Mail über interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.

PC ACTION



VOLLVERSION

Neverwinter Nights

Tauchen Sie ein in das legendäre und atmosphärische Fantasy-Rollenspiel der *Baldur's Gate*-Macher Bioware.

- Einzelspielerkampagne in 4 Kapiteln
- 7 fantasievolle Rassen, 11 Klassen
- Über 200 Zaubersprüche
- *Dungeons and Dragons*-Regelwerk
- 2 Mehrspieler-Modi (Dungeon Master, Kooperativ)
- PC ACTION-Spielspaßwertung: 85% (Ausgabe 8/2002)

- Wichtig: Die beigelegte Zusatz-CD (Spiel-CD) muss beim Spielen im Laufwerk liegen!
- Für die Installation ist der *Neverwinter Nights*-Patch 1.68 nötig. Diesen finden Sie in der Patch-Sektion auf unserer PC ACTION-DVD.

GENRE	Rollenspiel
VORAUSSETZUNG	400 MHz, 128 MByte RAM
SPRACHE:	Deutsch
MEHRSPIELER	Netzwerk (ja), Internet (ja)
INTERNET	nwn.bioware.com

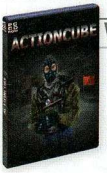
VOLLVERSION

Santa Claus Gold Edition

Der Weihnachtsmann ist in Schwierigkeiten. Helfen Sie ihm!

- Hüpfen Sie als Santa Claus durch 3D-Levels und sammeln Sie Geschenke!
- Erweiterte Gold-Version mit *Santa Claus in Trouble* und *Santa Claus in Trouble ... Again!*
- Actionreiches Weihnachtsabenteuer
- Mit zahlreichen Liedern zur Saison

GENRE	Action
VORAUSSETZUNG	750 MHz, 128 MByte RAM
SPRACHE:	Deutsch
MEHRSPIELER	Nein
INTERNET	www.santaclaus2.de



VOLLVERSION

Actioncube

Schwingen Sie in diesem Mehrspieler-Shooter Ihr Schießeisen!

- 2 Parteien (Cubers Liberations Army und Rabid Viper Special Forces)
- Spiel gegen bis zu 31 KI-Gegner möglich
- Spielmodi Deathmatch und Team-Deathmatch
- 5 Waffen
- *Cube*-Grafik-Engine

GENRE	Mehrspieler-Shooter
VORAUSSETZUNG	500 MHz, 128 MByte RAM
SPRACHE:	Englisch
MEHRSPIELER	Netzwerk (ja), Internet (ja)
INTERNET	action.cubers.net

PATCHES!

Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf die neueste Version gepatcht. Um Ihnen die Vollversionen auf unseren DVDs bereitstellen zu können, sind manchmal Veränderungen der Installationsroutinen notwendig. Aus diesem Grund kommt es vor, dass Internet-Patches zur Verkaufsversion der Spiele nicht mit unseren Vollversionen funktionieren. Bedenken Sie deshalb: Sollten Sie dennoch solche Updates verwenden, erlischt Ihr Anspruch auf Funktionsfähigkeit der Software.

SEITE A

VOLLVERSIONEN:
Actioncube
Neverwinter Nights (beigelegte Zusatz-CD erforderlich)
Santa Claus Gold Edition

DEMOS:
Bet on Soldier: Black-out Saigon (nur auf Ab-18-DVD!)
Gothic 3
Ski Alpin Racing 2007 (nur auf Ab-16-DVD!)
Splinter Cell: Double Agent
Switchfire

EXTRAS:
Dead United: Cosmic Ball

TIPPS & TRICKS:
Anno 1701
Gothic 3
Neverwinter Nights
Scarface: The World is Yours

PATCHES:
Age of Empires 3: Warchiefs v1.01 (d)
Battlefield 2: Serverport Windows v1.41 (int)
Battlefield 2 v1.41 (int
Battlefield 2142 v1.05 (int)
Battlefield 2142 v1.06 (int)
Call of Juarez v1.1.0.0 (int) (nur auf Ab-16-DVD!)
Company of Heroes Patch v1.3 Full (d)
Dark Messiah of Might and Magic v1.01 (d)
Darkstar One v1.3 (d)
Earth 2160 v1.38 von 1.37 (int)
Ghost Recon: Advanced Warfighter v1.35 (int)
Gothic 3 v1.01 (d)
Heroes of Might and Magic 5 v1.4 (int)
(nur auf Ab-16-DVD!)
Lego Star Wars 2 v1.02 (int)
Need for Speed Carbon v1.3 (d)
Neverwinter Nights v1.68 (d)
Sacred Underworld Gold v2.28 (d)
Splinter Cell: Double Agent v1.01 von v1.00 (int)
Stronghold Legends v1.11 (int)
Undercover: Operation Wintersonne v1.1
X3: Reunion v2.0.01 von v1.0 (int)
X3: Reunion v2.0.01 von v1.4.03 (int)
X3: Reunion v2.0.02 von v1.0 (int)

HARDWARE-TREIBER:
WinXP, 2000:
Ati Catalyst CCC v6.9
Ati Mobile Catalyst v6.9
Nvidia Forceware v91.47
Nvidia Forceware Geforce Go 7800/7900 v84.63

TOOLS:
7-Zip v4.42
Adobe Reader 7.0
Ati Catalyst-Treiber bei Nforce4-Problemen
(nur auf Ab-16-DVD!)
Atitool v0.25 Beta15
Atuner v1.9.60.9147
CPU-Z v1.37
DirectX 9.0c
Forcewareunlock
Fraps v2.8.1
Gamers.IRC 5.00
Memtest86+
Microsoft .NET Framework v2.0 (nur auf Ab-16-DVD!)
Nhancer v1.2.2
Nvhardpage vSE 3.4
Powerstrip v3.73
Prime95 v2.414 32 Bit
Prime95 v2.414 64 Bit
Riva Tuner v2.0 RC16
Rtool v0.9.9.8 RC11
Sisoftware Sandra Lite 2007 SP1 v10.105
Smartserver
Speedfan v4.31
Suche
VLC 0.8.4a win32
Wallpapers
Winzip

SEITE B

VIDEOS:
All Star Strip Poker: Girls at Work
Bet on Soldier: Black-out Saigon
(erweitert auf Ab-18-DVD!)
Charts
Crysis
Der Weiße Hai (erweitert auf Ab-18-DVD!)
Half-Life 2: Rock 24
PC ACTION spielt Speedball 2
PC ACTION kocht Apfel Assault
Rainbow Six: Vegas
Runaway 2: The Dream of the Turtle
Splinter Cell: Double Agent
Tomb Raider: Anniversary
War Front: Turning Point

TRAILER:
Medal of Honor: Airborne
Supreme Commander
The Chronicles of Spellborn

SPIELERFORUM:
Doom 3
- Dark Revelation
- Hellgate
- Monkeys of Doom
Far Cry
- Mischief in Paradise
- Mischief in Paradise (deutscher Textpatch)
Gothic 3
- Intro von Freddy
Half-Life 2
- Cooperation
- Iron Grip: The Oppression
- Rock 24
- Synergy
Heroes of Might and Magic 5
- Map-Pack
Quake 4
- Hell's Gate
Star Wars: Empire at War
- Steiners Advanced Units 3 Reloaded
Titan Quest
- Under Attack
Warhammer: Mark of Chaos
- Map-Editor

DVD-Inhalt

Achtung!

Unsere DVD ist eine Wende-DVD!
Video- und Datenbereich befinden sich auf je einer DVD-Seite. Zum Anschauen des jeweiligen Bereichs die DVD also einfach umdrehen!

Das pappt!

Sie möchten Ihre DVDs getrennt von Ihrer PC ACTION-Heftsammlung archivieren? Das ist gar kein Problem!

Sie schneiden einfach das links stehende Inhaltsverzeichnis aus und kleben es auf den Rücken der DVD-Hülle. Weil wir zaubern können und Sie lieb haben, passt der Zettel wie angegossen dorthin.

PC ACTION

COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger: Jürg Marquard

Verlag
Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: leserbriefe@pcaction.de
Internet: www.pcaction.de

Vorstand
Johannes Sevket Gözalan

Chefredakteur/Objektleitung Heinrich Lenhardt
Stellv. Chefredakteur (V.i.S.d.P.) Joachim Hesse
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. (Adresse siehe Verlagsanschrift)

Leitende Redakteure Wolfgang Fischer, Harald Fränkel
Redaktion Spiele Dennis Blumenthal, Lukasz Ciszewski, Alexander Frank, Christian Gürnth, Ralph Wollner
Redaktion Hardware Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein (Stellv.), Marco Albert, Kay Beinroth, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Henner Schröder, Carsten Spille, Frank Stöwer, Daniel Waadt
Community-Redakteure Andreas Bertits, Marc Brehme
Mitarbeiter dieser Ausgabe Ahmet Iscitürk, Jürgen Krauß, Dr. Andreas Lober, Gerriet Ohls, Tobias Schmitz
Praktikanten Andreas Ranly, Jan Trommler
Chefreporter Christoph Holowaty
Textchefs/Schlussredaktion Wilfried Barbknecht, Claudia Brose
US-Korrespondent Roland Austinat

Layout Carola Giese (Ltg.), Silke Engler, Jesse Grose, Anja Grosler, Philipp Heide, Marco Leibetseder
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Carola Giese, © Electronic Arts
CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Michael Schraut, Jasmin Sen

Commercial Director Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag
Produktionsleitung Martin Closmann, Ralf Kutzer

www.pcaction.de
Computec Internet Agency GmbH
Redaktion Ralph Wollner (Ltg.), Christian Gürnth, Justin Stolzenberg, Sebastian Thöing, Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption Richard Joerges (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung
Thomas Knopp
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift.

Anzeigenberatung
Brigitta Asmus: Tel.: +49 911 2872-253; brigitta.asmus@computec.de
Judith Gratias: Tel.: +49 911-2872-258; judith.gratias@computec.de
Markus Kirchner: Tel.: +49 911-2872-342; markus.kirchner@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Munstermann: Tel +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Andrea Nikuta-Meerloo: Tel +49 911 2872-251; a.nikuta-meerloo@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254 ; silke.pietschel@computec.de
Katja Thiem: Tel.: +49 911 2872-252; katja.thiem@computec.de
Lars Werkmeister: Tel.: +49 911 2872-255 ; lars.werkmeister@computec.de

Anzeigendisposition Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 20 vom 1.10.2006

AWA ACTA PC ACTION wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite 2006: 520.000 Leser

Auf den Seiten 2 bis 7 befindet sich eine Anzeigen-Sonderveröffentlichung zum Produkt „Simon the Sorcerer". Es handelt sich dabei nicht um einen redaktionellen Inhalt.

Auf den Seiten 164 bis 172 befindet sich eine Anzeigen-Sonderveröffentlichung zum Produkt „Supreme Commander". Es handelt sich dabei nicht um einen redaktionellen Inhalt.

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20 959-125, Fax: +49 89 20 028-111
E-Mail: computec@dsj.de, Online: http://abo.pcaction.de
Postadresse:
COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 57,60 Ausland: € 69,60

Abo-Service Österreich
Telefon: +43 6246 882 882, Fax: +43 6246 882 52 77, E-Mail: computec@leserservice.at
Postadresse:
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Abonnementpreis für 12 Ausgaben: € 64,80

ISSN/Vertriebskennzeichen 0946-6290/B 50027

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: CMS Media Services GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in PC ACTION veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, PLAYZONE, XBOX-ZONE, N-ZONE, KIDS ZONE, EDGE, DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, MAGAZIN SPORT-OWY, PLAYBOY. **Ungarn:** JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, HORIZON, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO, SPORT

DIE PC ACTION 3/2007 ERSCHEINT AM 24. JANUAR 2007.

Geschenke, die niemand braucht

PLATZ 1
Neue Volontäre

DEFINITION

Wenige Wochen vor dem Fest der Liebe bescherte uns der Weihnachtsmann mal wieder einen neuen Volontär. **5,5**

DIE BESCHENKTEN

Die PC ACTION-Redaktion hat ein Herz für Menschen mit geistigen Behinderungen. Dennis Blumenthal wurde herzlich empfangen. **83,5**

WARUM KEINER DIE GABEN VERWENDET

Weitere Verstärkung war gar nicht nötig, wir haben genug weibliches Personal, das uns Kaffee bringt und unsere Füße massiert. **23,4**

PLATZ 2
Kinder

„Hör mal Schatz, für Weihnachten habe ich einen ganz besonderen Braten in der Röhre!" Da bleibt dem angehenden Vater die Spucke weg. **3,3**

Wenn Männer im Frühjahr nicht aufpassen, könnte es unter Umständen im Winter eine schöne Überraschung geben ... **17,5**

Nichts ist schlimmer, als im Dezember sowohl Weihnachts- als auch Geburtstagsgeschenke kaufen zu müssen. Ein Albtraum! **5,2**

PLATZ 3
Unterhosen

Wikipedia: „Ein Kleidungsstück, das unter einer Hose, einem Rock oder Kleid getragen wird und das Gesäß und die Geschlechtsorgane bedeckt." **6,5**

„Hui, toll, Mama! Wieder Unterhosen und kein 55-Zoll-HDTV-Flachbildfernseher!" Seine eigene Mutter anzulügen, ist hart. **87,5**

Echte Männer wechseln ihre Unterhosen monatlich. Und ein durchschnittlicher Schlüpfer hält mehrere Jahre. Darum! **66,6**

PLATZ 4
Liebe

Manche Menschen nennen die besinnliche Weihnachtszeit auch „Fest der Liebe". Das finden wir ziemlich schnulzig. **1,2**

Hartz-IV-Empfänger und andere benachteiligte Leute verschenken gern mal sogenannte Liebe statt teurer Geschenke. Echt arm! **46**

Liebe ist ein Gefühl und Gefühle sind für Frauen. Wir schlagen eine andere Variante vor: Wie wär's denn mit dem „Fest der Hiebe"? **12**

PLATZ 5
Helikopter

Millionäre wie wir PC ACTION-Redakteure schenken mit Vorliebe Ungewöhnliches, beispielsweise Helikopter. **2,2**

Hubschrauberpiloten sind cool, das beweisen der lässige US-Privatdetektiv Magnum und das Sandmännchen. **25,5**

Helikopter sind groß, klobig und schlucken viel. Genau wie ein übergewichtiger Pornostar. Endlich ist dieser dämliche Kasten voll! **15,5**

ERGEBNIS				
19,6	**11,1**	**8,5**	**4,6**	**3,6**

FORMEL: (Definition x Die Beschenkten) : Warum keiner die Gaben verwendet = Ergebnis

Fotos: Platz 2 bis 5: action press

>>Neues Design für Putzlappen.<<

Hose runter!

Unser treuer Leser Jan Rzeniecki schickte uns eine denkwürdige E-Mail: „Ich habe in meinen Archiven etwas gefunden und dachte mir, das muss die Öffentlichkeit sehen. Auf der Northcon *[Netzwerk-Party in Neumünster; Anm. d. Red.]* hat ein Spielerfreund ein Foto geschossen." Schon klar, Jan. Allerdings verstehen wir den Gag nicht und stellen ihn hiermit zur Diskussion. Hilfe!

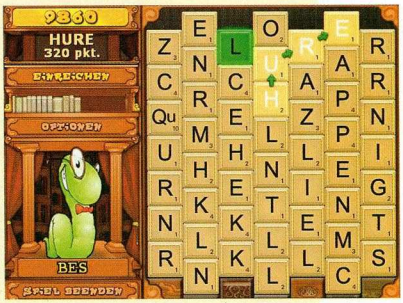
Zitat des Monats

Für ein Verbot sogenannter „Killerspiele" haben sich führende Unionspolitiker nach dem missglückten Amoklauf von Emsdetten ausgesprochen. „Sollte sich herausstellen, dass der 18-Jährige sich über einen längeren Zeitraum und intensiv mit solchen Spielen beschäftigt hat, ohne richtig zielen und treffen zu lernen, müsste der Gesetzgeber handeln", sagte CDU-Innenexperte Wolfgang Bosbach. Auch Brandenburgs Innenminister Jörg Schönbohm nannte die niedrige Trefferquote in Emsdetten „mangelhaft" und „besorgniserregend" und forderte ein konsequentes Vorgehen gegen solche nutzlosen Spiele.

Mark-Stefan Tietze auf www.titanic-magazin.de

Da steckt der Wurm drin

PC ACTION-Anhänger Christoph „Saudumm" Kehl macht seinem Spitznamen alle Ehre. Er schreibt uns: „Ich hab neulich mal wieder seit langem *Bookworm* (so'n Spiel, wo man aus Buchstaben Wörter bilden muss) gezockt und dabei ein lustiges Wort entdeckt." Hahahaha, H-U-R-E! Unsere Leser haben ein wirklich interessantes Leben, finden wir.



Epilog

Ciszewski: Ganz Deutschland redet über Killerspiele: Was halten Sie eigentlich davon?

Hesse: Überhaupt nichts, Ciszcounterstrikski. Kinder sollten sich auf den Unterricht konzentrieren. Ich plädiere dafür, Tintenkiller an Schulen zu verbieten.

In letzter Minute*

Tja, jetzt sind Sie am Ende einer weiteren Ausgabe von PC ACTION angekommen. Wir hoffen, Sie fühlen sich gut unterhalten und informiert – denn bereits im nächsten Monat wollen wir Sie über weitere Leckerbissen berichten. Wir erhaschten erste Insider-Informationen zum Taktik-Shooter *Ghost Recon Advanced Warfighter 2* und planen Sie auf den neusten Stand zu bringen, was *John Woo's Stranglehold* betrifft: Das Spiel scheint sich zu einem echten Action-Feuerwerk zu entwickeln!

Außerdem ...
arbeiten wir an einem Report über Rekorde bei Computerspielen.

* Alle Angaben ohne Gewähr

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 24. JANUAR 2007

SUPREME COMMANDER

Supreme Commander erscheint im ersten Quartal 2007!

Feuergefechte
Knallharte Auseinandersetzungen bestimmen das Spiel. Ruhe? Nicht bei Supreme Commander. Sie planen und führen die ultimative Konfrontation!

CHRIS TAYLOR

Wenn es einen Menschen in der Spielebranche gibt, der den Titel „Szene-Urgestein" verdient, dann Chris Taylor. Als Miterfinder des Echtzeit-Strategiegenres und geistiger Vater von Total Annihilation und Dungeon Siege gilt der Kanadier als einer der talentiertesten und kreativsten Köpfe unserer Zeit.
Im März 2002 wählte gamespy.com ihn zu einem der einflussreichsten Menschen innerhalb der Spieleindustrie. 1998 wurde Gas Powered Games von Chris Taylor und weiteren ehemaligen Cavedog-Entertainment-Mitarbeitern gegründet. 2002 erschuf das Unternehmen mit Dungeon Siege und dessen Erweiterung einen Rollenspielklassiker. Drei Jahre später erschien Dungeon Siege 2. Im August 2005 kündigte das Team schließlich die Arbeiten an dem von THQ vertriebenen Spiel Supreme Commander an.

Taktische Mehrspieler-Schlachten!

Mit Supreme Commander bringen Chris Taylor und seine Mannen einen bisher zu wenig beachteten Aspekt ins Echtzeit-Strategiegenre. Lassen sich die meisten Titel durch den Einsatz von flinken Fingern gewinnen, ist Supreme Commander anders: Hier siegt der Spieler mit der am besten durchdachten Strategie und der ausgeklügeltsten taktischen Ausrichtung. Nur durch den Einsatz von roher Waffengewalt kommt man nicht weit. Es gilt, die Truppen dem gegnerischen Verhalten anzupassen und sie gegebenenfalls zu erweitern. Den Erfolg gegen den Kontrahenten erreichen Sie durch intensiv geplante und wohlüberlegte Handlungen. Durch die enorme Kartengröße von bis zu 6.400 Quadratkilometern ergeben sich Massenschlachten mit unbegrenzt vielen Einheiten. Hier lautet das Motto nicht „The Sky is the Limit", sondern vielmehr „The CPU is the Limit". Aufgrund der perfekt balancierten Einheiten und Rassen ergibt sich ein Mehrspieler-Gefühl, das so bisher in keinem anderen Echtzeit-Strategiespiel aufkam.

Mit Supreme Commander kommt das perfekte Spiel für wahre Generäle, Taktiker und Strategen. Die ultimative Konfrontation auf Ihrem Rechner!

Unterschiedliche Szenarien
Ob zu Wasser, in der Luft oder auf dem Boden: Ein echter Commander hat immer einen Blick auf seine Einheiten und befiehlt sie bis zur letzten Sekunde.

Allein gegen alle!

Der Kampagnenmodus erlaubt es dem Spieler, knapp 15 Stunden pro Partei zu bestreiten. Während des Gefechts können Sie komplett aus dem Geschehen herauszoomen, um einen Überblick über die Szenerie zu bekommen. Die volle Kontrolle der Einheiten und die ultimative Planung der nächsten Angriffe sind somit kein Problem mehr.

© 2006 Gas Powered Games Corp. All rights reserved. Gas Powered Games and Supreme Commander are the exclusive trademarks of Gas Powered Games Corp. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. Weitere Informationen siehe Impressum Seite 112.

SUPREME COMMANDER

Kämpfe sind die einzige Möglichkeit, die Herrschaft zu erlangen!

Terrain
Die enorme Reichweite der UEF-Truppen erlaubt es, den Gegner von Landschaften weit oberhalb der eigentlichen Kampfzone zu attackieren.

Luftkampf
Aufgrund der starken und flexiblen Lufteinheiten ist die United Earth Federation für taktische Angriffe aus der Luft prädestiniert.

SAM-WERFER
WEAPON

ANGRIFFS- UND BELAGERUNGSBOT
MILITARY VEHICLE

ANGRIFFSBOMBER
MILITARY AIRCRAFT

UEF-EINHEITEN

Die United Earth Federation besticht durch eine Mixtur aus starken Luft- und flexibel einsetzbaren Landeinheiten. Die enorme Durchschlagskraft und Reichweite der Truppen gilt als einmalig im Spiel-Universum. Schwächen haben sie selbstverständlich auch, doch die Feinde existieren oftmals nicht lange genug, um die zu ermitteln.

RASSENPROFIL: UEF

Die United Earth Federation (UEF), das Bündnis zwischen Earthcom und Militär, soll nur der Anfang eines großen Triumphzuges sein. Leiten Sie mit aller Härte die terranischen Streitkräfte in die Schlacht gegen die Cybran-Rebellen und die Alien-Abkömmlinge der Aeon. Dank genetischer Modifikationen und geballter Feuerkraft sollen Sie das Universum im Namen der Erde und deren Bewohner beherrschen.

Die United Earth Federation kämpft mit genetisch modifizierten, durchschlagskräftigen Boden- und Lufteinheiten.

Truppentransport
Mithilfe der Truppentransporter sind United-Earth-Federation-Kompanien innerhalb kürzester Zeit an jedem x-beliebigen Ort.

SCHLACHTSCHIFF
MILITARY SHIP

KANONENBOOT
MILITARY AIRCRAFT

ARTILLERIESTELLUNG
WEAPON

© 2006 Gas Powered Games Corp. All rights reserved. Gas Powered Games and Supreme Commander are the exclusive trademarks of Gas Powered Games Corp. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved.

RASSENPROFIL: CYBRAN

Es gilt, dem Treiben der United Earth Federation ein Ende zu setzen. Die Cybran sind eine kleine, aber stetig wachsende Rebellen-Gruppierung, die es sich zur Aufgabe gemacht hat, durch Guerilla-Taktiken schwächere Teile der beiden großen Armeen auszuhebeln. Die Rebellen machen den Feinden klar, dass nicht unbedingt die Truppenstärke das Wichtigste für den Sieg ist, und dass ein eiserner Wille Berge versetzen kann.

Geschütztürme
Ein Hauptmerkmal der cybranischen Entwicklung sind die exzellent ausgestatteten Verteidigungsanlagen und Geschütztürme.

STRATEGISCHER BOMBER
MILITARY AIRCRAFT

SCHLACHTSCHIFF
MILITARY SHIP

TECHNIKER V1.3
ENGINEER

CYBRAN-EINHEITEN

Schnelle und wendige Bodentruppen verleihen den Cybran oft den entscheidenden Vorteil im Kampf gegen feindliche Truppenverbände. Dank der wohldurchdachten Funktionen der einzelnen Einheiten steht Flexibilität im Vordergrund. Auch treibt pure Abscheu die Cybran-Recken im Clinch mit der UEF an.

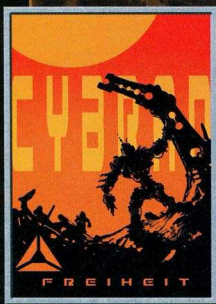
SUPREME COMMANDER

www.supremecommander.com

Die Cybran verfügen über Willenskraft und technisch hochgerüstete Einheiten.

Nahkampf
Die Vorteile der Cybran liegen im taktischen Nahkampf. Ihre Armeen verfügen über top-ausgebildete Krieger mit Willenskraft und guten Waffen.

Angriff ist die beste Verteidigung. Revolten bringen Siege.



MOBILE LUFTABWEHR-FLAKARTILLERIE
MILITARY VEHICLE

FLAKARTILLERIE
WEAPON

ANGRIFFS- UND BELAGERUNGSBOT
MILITARY VEHICLE

© 2006 Gas Powered Games Corp. All rights reserved. Gas Powered Games and Supreme Commander are the exclusive trademarks of Gas Powered Games Corp. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved.

RASSENPROFIL: AEON-ERLEUCHTETEN

Die Aeon-Erleuchteten sind die Erben der grausam vergifteten Seraphim-2-Stammesväter und müssen den ihnen vorbestimmten Weg gehen. Sie erwarten von Ihnen, dass Sie bei der Bekämpfung der UEF-Schreckensherrschaft helfen. Alles Leben hat ein Recht auf Harmonie, doch ist der Weg dorthin häufig ein kriegerischer. Beweisen Sie, dass es im Kampf nicht nur auf Feuerkraft ankommt.

Außerirdische Technik macht die Aeon-Erleuchteten besonders gefährlich.

Flottenverbände
Durch die geringen Produktionskosten der einzelnen Einheiten entstehen in kürzester Zeit wahre Aeon-Heerscharen.

ANGRIFFSSCHIFF
MILITARY SHIP

KANONENBOOT
MILITARY AIRCRAFT

ANGRIFFS- UND BELAGERUNGSBOT
MILITARY VEHICLE

AEON-EINHEITEN

Durch die Verschmelzung von außerirdischer und humanoider Technik entstanden schnelle und letale Einheiten. Diese haben nur ein Ziel: die endgültige Harmonie. Doch der Weg dorthin ist gesäumt mit den Einzelteilen gegnerischer Kämpfer und Fahrzeuge. Nur ein militärischer Konflikt bringt irgendwann den Frieden.

SUPREME COMMANDER

www.supremecommander.com

Durchschlagskraft
Dank der außerirdischen Technik und der weiterentwickelten humanoiden Kampfkunst stehen die Aeon den anderen Gruppierungen ebenbürtig gegenüber.

Kampf zu Wasser
Truppentransporter, Kriegsflotten und Co.: Die Aeon verfügen über ein weitreichendes Arsenal im Kampf zu Wasser.

Nur ein militärischer Konflikt kann Frieden und Harmonie ins Universum bringen.

A E O N

REINHEIT

TORPEDOWERFER
WEAPON

LUFTABWEHRGESCHÜTZ
WEAPON

TORPEDOBOMBER
MILITARY AIRCRAFT

© 2006 Gas Powered Games Corp. All rights reserved. Gas Powered Games and Supreme Commander are the exclusive trademarks of Gas Powered Games Corp. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved.

© 2006 Gas Powered Games Corp. All rights reserved. Gas Powered Games and Supreme Commander are the exclusive trademarks of Gas Powered Games Corp. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved.